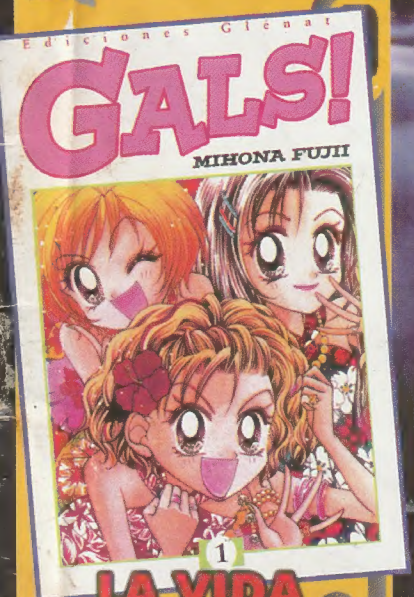
Conexión MANGA

En Exclusiva Cortos de *Animatrix*

No. 72 $ 15.00 MEX. 2.00 U.S.A.

DESCUBRE LOS MANWAS DE K.O.F.



LA VIDA MODERNA DE JAPON

MACROSS ZERO

マクロス ゼロ

Su 20 Aniversario

Recuento de un clásico

MATRIX RELOADED

Dentro de la cinematografía de ciencia ficción éste es un año muy significativo, pues Warner Bros. Pictures presenta la segunda y tercera partes de The Matrix, la trilogía de los hermanos Larry y Andy Wachowski, cuya primera parte se estrenó en 1999, convirtiéndose en poco tiempo en icono del cine de acción futurista de los últimos años. Ya hemos tenido el estreno de Matrix recargada y en noviembre de este año tenemos el estreno de la siguiente parte de esta historia: Matrix Revoluciones, repitiendo el fenómeno que Robert Zemeckis produjera con la segunda y tercera partes de Volver al Futuro, cintas estrenadas el mismo año con pocos meses de diferencia.

Como segundo capítulo de esta trilogía, Matrix Recargada sigue los pasos de Neo (Keanu Reeves), Trinity (Carrie-Anne Moss) y Morpheus (Laurence Fishburne), quienes continúan su lucha contra el ejército de las máquinas, liberando su arsenal de extraordinarias habilidades y armamento contra las fuerzas sistemáticas de represión y explotación. En su misión de salvar a la raza humana de la extinción, adquiere mayor importancia la construcción de Matrix y el papel relevante de Neo en el destino de la humanidad.

"The Matrix" ganó cuatro premios de la Academia, incluyendo Mejores Efectos Visuales y fue el primer DVD del mundo en vender más de un millón de unidades".

El tiempo se está acabando, pues solo tienen 72 horas antes que 250 mil sondas logren penetrar a la ciudad de Zion y la destruyan con todo y sus habitantes. Mientras se apresuran a detenerlos, Neo también debe decidir cómo salvar a Trinity de un destino oscuro que aparece en sus sueños.

Regresando para repetir su arte en "The Matrix", están los ganadores al premio de la Academia en la categoría de Efectos Visuales, el supervisor John Gaeta (Erase, Judge Dredd) y el Supervisor de Efectos especiales Steve Courtley; el director de Fotografía Bill Pope (Bound, Army Of Darkness, Darkman); el diseñador de producción Owen Paterson (The Adventures Of Priscilla; Queen Of The Desert); El editor ganador del Oscar Zach Staenberg; la diseñadora de vestuario Kym Barrett (From Hell, Romeo + Juliet); el ingeniero de sonido ganador del Oscar David Lee; y el maestro de las artes marciales Yuen Wo Ping, coreógrafo y líder de las emocionantes e innovadoras secuencias de peleas en las películas "The Matrix" y "Crouching Tiger, Hidden Dragon".

Keanu Reeves (mejor conocido por sus actuaciones protagónicas en The Matrix y Speed), Laurence Fishburne (The Color Purple, Event Horizon), Carrie-Anne Moss (Red Planet, Chocolat) y Hugo Weaving (uno de los actores de acción más aclamados en Australia, recientemente fue visto en El Señor de los Anillos como Elrond, Señor de Rivendell y destacó que en The Adventures of Priscilla, Queen Of The Desert) rehacen sus personajes de Neo, Morpheus, Trinity y el Agente Smith, respectivamente.

Sumándose al reparto de "The Matrix Reloaded" y "The Matrix Revolutions" están: Jada Pinkett Smith (Ali, Scream 2), Harold Perrineau (actor regular de OZ para la cadena de televisión por cable HBO) es Link, Harry Lennix (Collateral Damage) interpreta al comandante Lock, Monica Bellucci (Malena, Bram Stoker's Dracula) es Persephone, Nona Gaye (hija del músico Marvin Gaye y protagonista de la cinta Ali) como Zee y los hermanos gemelos Neil y Adrian Rayment (instructores de cinta negra Shotokan en Karate, así como entrenadores físicos profesionales y presentadores de televisión en Londres) conocidos por ser expertos en karate y en Matrix Recargada –su primera película-, interpretan a Los Gemelos, una amenaza aun mayor que los agentes.

Silver y los hermanos Wachowskis comenzaron el rodaje preliminar de "The Matrix Reloaded" y " The Matrix Revolutions" en Oakland California, en Marzo, 2001. La locación primaria de la producción durante los tres meses de rodaje fue la base naval de Alameda, donde los realizadores construyeron una carretera de alta velocidad de una milla y media de longitud para filmar una climática persecución de autos a muy altas velocidades. ¿Estará Matrix Recargada y Revoluciones a la altura de su predecesora? A los espectadores les esperan muchas sorpresas al respecto. Y si desean mayor información pueden visitar www.thematrix-.com, donde encontrarán mayores detalles de la producción.

© 2003 WARNER BROS.

CONEXION MANGA

No. 72

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
JUNIO DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO
ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

COORDINACION EDITORIAL
ROMY VILLAMIL/JORGE HERNANDEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTINEZ

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA "For U Y!"
SANDRA HATTORI SANATOSH

GUION Y DIBUJO
SANDRA HATTORI SANATOSH

CALIDAD COLOR DIGITAL
JUAN A. DAVALOS Q.

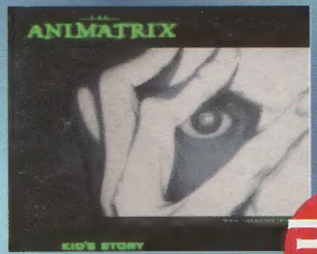
FOTOGRAFIA
ALDO "DANTE" GOMEZ

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA O. BARCENA VILLALBA
ByN: MARTHA A. GARCIA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
DELFINA FUENTES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.



30 Animatrix

Editorial

Macross es, para muchos, algo más que una simple serie: es un clásico, una obra de culto, un cúmulo de recuerdos. El año pasado se cumplieron dos décadas del surgimiento de esta serie que, paradójicamente, fue concebida inicialmente como una parodia de las series de súper robots imperantes en aquel entonces. Shouji Kawamori no imaginó nunca el éxito que tendría dicha serie ni sus repercusiones en el ámbito del anime: el género de mechas nunca volvería a ser el mismo.

Todo este rollo viene a colación por nuestro artículo central: Macross 20 Aniversario y Macross Zero. Respectivamente, el recuento de las sagas y la nueva generación de esta genial saga. Mientras Macross 20 aniversario nos lleva de la mano por una época que para muchos ya es distante, Macross Zero nos vuelve a narrar el génesis de toda la saga Macross, pero vista desde un punto de vista alterno. Pero no se las voy a contar; no es mi tarea. Mi labor es darles la bienvenida a este número de Conexión Manga, el cual espero sea del deleite de todos nuestros queridos amigos y lectores. Pero claro, no todo es Macross. También tendremos un acercamiento a una curiosa moda japonesa: las ko-gals, mismas que inspiraron un manga muy peculiar: Gals!. Además tendremos una revisión a los sorprendentes cortos de Animatrix, la película de Matrix Reload (¡Viva el agente Smith!) y los manwas de KOF. Así que, si desean verlo con sus propios ojos, no les quito más tiempo y los dejo para que descubran todo lo que hemos preparado para ustedes en este número.

Recuerden que sus sugerencias y colaboraciones para la revista siempre son bien recibidas ¿Qué esperan para mandarlas? Disfruten mucho.

Jorge Hernández "Hawk" &
Romy Villamil.
Coordinación de Conexión Manga.

2 Macross Zero

K.O.F. Manwas 28

CONTENIDO

2 Macross Zero 20 Años Después
6 Roy Focker
8 Ko-Gals La Vida Moderna Del japón
17 Ganadores Concurso Dibujo C-3
18 Gals! El Manga
20 Diccionario Para Otakus 2a Parte
22 Godzilla Monstruos Grandototes
24 Buzón
25 Archivo K.O.F. Terry Bogard
26 La TNT Comiqueando
28 Los Manwas de K.O.F.
30 Animatrix Los Cortos

Roy Focker 6

8 Ko-Gals

MACROSS ZERO
マクロス ゼロ

Por **CARLOS A. MARTÍNEZ**

En 1982, la serie Chou Jikuu Yousai (Fortaleza Del tiempo y el espacio) Macross apareció por primera vez en la pantalla chica, convirtiéndose en todo un suceso entre los otakus y presentando una dura resistencia al reinado que hasta el momento había tenido la serie Gundam dentro de las series de mechas.

Durante los siguientes años, Macross siguió aprovechando su fama y **Big West** realizó varias secuelas, cada una de las cuales recibió la aceptación no sólo del público japonés sino de todo el mundo aficionado, y así fue como **Macross: Ai Oboeteimasuka**? (Amor, ¿Recuerdas?), **Macross II: Lovers Again** (Enamorados de nuevo), **Macross Plus** y **Macross 7**, entre otros, se volvieron no sólo dignos sucesores, sino obras de culto por su propio mérito, ya que contaban con los elementos que hicieron famosa a la serie original: personajes bien desarrollados, diseños mecánicos espectaculares, batallas realistas, pero, sobre todo, los sellos distintivos de la saga que son un triángulo amoroso y la presencia de la música no sólo como una expresión artística, sino como un medio de ganar batallas o de dominio de las masas. Pero no sólo eran los vestigios de su origen los que impresionaban, cada serie tomaba muy en cuenta los avances tecnológicos que se desarrollaban y cada secuela que aparecía se volvía más realista, especialmente en el uso de técnicas de animación, y en el desarrollo de las batallas, que les ganaron varios elogios no sólo entre otakus, sino por expertos en el mundo del cine y la animación a nivel mundial.

Después de la salida de la serie de OVA's (Animación original para video) **Macross Dynamite 7** en el año de 1997, Macross se alejó un poco de una gran parte del público, sobre todo de aquél que se encontraba fuera de Japón, ya que no volvió a producir ninguna serie animada, película o similar, sino que continuó expandiendo su universo dentro de videojuegos, tales como **Macross VF-X**: **Digital Mission** y **Macross VFX-2**: Ravens para la consola **Playstation** de Sony, que presentaban nuevas historias en los años de 2045 y 2050, respectivamente, mientras que otro título, pero para el Dreamcast de Sega, Macross M3, expandía el universo en el pasado de la saga, iniciando en el año 2013 y avanzando conforme avanzaban los niveles; otra manera en la que Macross se mantuvo presente fue en **CD Dramas**, de los que **Macross Generations** es la más conocida.

Desgraciadamente, ni los CD dramas ni los videojuegos, a excepción del **M3**, aparecieron fuera de Japón, por lo que son prácticamente desconocidos. Esto ocasionó que Macross poco a poco pasara al segundo plano de la memoria de los otakus del resto del mundo, que llegamos a pensar que, definitivamente, Macross se había quedado en el recuerdo.

Y LLEGA EL ANIVERSARIO 20

En el año 2002, se cumplieron dos décadas de la llegada de Macross, y los creadores decidieron recordar al mundo entero su presencia, y durante todo el año pasado se presentaron varios eventos relacionados con el anime space opera más famoso, y entre otras cosas apareció un CD: "**Macross Tribute**", con covers de las canciones más famosas de la saga, nuevos juguetes de los robots, un retorno en los medios de los participantes de la serie original, un DVD de aniversario, "**Macross 20th Anniversary Premium Collection**" que recopilaba los intros de todas las series y OVA's, presentaba los trailers de las películas de **Ai, Oboeteimasuka**?, **Macross Plus** y **Macross 7**, comerciales de los primeros juguetes, y un pequeño segmento de animación original. Es precisamente en este DVD, donde se dan a conocer las nuevas series de Macross, que han puesto a los viejos otakus de cabeza: **Macross 3D VF-X**, un proyecto de serie de TV realizado completamente por computadora que se sitúa en el año 2050; la segunda serie que se presenta es...

MACROSS ZERO

Macross Zero es el primer proyecto animado de **Big West** que podemos ver en varios años, también es el primer trabajo de Macross donde no aparece la raza alienígena Zentraedi, ya que se ubica cronológicamente en el año 2007, dos años antes del inicio de la primera serie. Es un trabajo que se ha ganado la admiración de todos aquéllos que han tenido la oportunidad de verlo.

20 Años Después

Macross Zero es una producción en formato OVA que combina la animación tradicional en acetatos, para las escenas que corresponden a los personajes, con animación por computadora en 3D, principalmente a las escenas en las que aparecen los mechas. Se ha anunciado que constará de 5 partes, cada una de ellas saldrá a la venta en las mismas fechas en que Nuestro planeta cambia de estación; la primera parte apareció el día **21 de Diciembre**, por lo que podíamos esperar que las continuaciones apareciesen los días **21 de Marzo**, **21 de Junio**, **23 de Septiembre** y **22 de Diciembre** respectivamente, sin embargo, un comunicado reciente de Big West anunció que la segunda parte aparecería hasta el día en que originalmente asomaría la tercera, por lo que tendremos que esperar un poco más.

LA HISTORIA

Todo inicia en el año 1999, cuando un pequeño niño observa un resplandor en el horizonte del Oeste, después de que su casa fuera destruida por una onda de choque. Más tarde, se difunde la noticia: lo que al principio se creía que era un meteoro que se había estrellado en la Tierra, resultó ser una nave espacial de gran tamaño, y es la amenaza de que la raza extraterrestre que construyó la nave regrese por ella, la principal razón para que las naciones de la Tierra, que en ese momento libraban la **Guerra Global**, concluyan su conflicto para formar el **Gobierno Unido** (UG, que más tarde se volvería la UN, Naciones Unidas, en Macross original) e inicien las investigaciones de la nave espacial, nombrada **Alien Star Ship-1** (ASS-1, que después será rebautizada como **SDF-1 "Macross"**, aunque esto no pase en esos OVA's) para prepararse contra una posible guerra contra los alienígenas.

Desgraciadamente, no todos están de acuerdo con la unificación del gobierno, y se crea una facción rebelde, la Anti- UG, que comienza a atacar a todos los que apoyaban la unificación; es así como se desata una nueva guerra, la **Guerra de las Naciones Unidas**, que ya se había mencionado en el primer episodio de Macross.

Siete años después, el niño que alguna vez se había fascinado con la caída del **ASS-1**, ahora es un piloto de la fuerza aérea de las fuerzas de la UG, al mando de un **F-14 Tomcat**. A pesar de su afiliación, este piloto, llamado **Shin Kudo**, no lucha por los ideales de la **UG**, sino simplemente porque quiere regresar a un planeta pacífico.

Durante una misión, Shin y un escuadrón de **F-14's** se enfrentan a las fuerzas **Anti UG**, y aunque parece una victoria fácil para los **Tomcats**, aparece de la nada un nuevo modelo de caza de los enemigos que elimina sin problemas a todo el escuadrón, Shin intenta derribar al nuevo enemigo, pero éste se transforma repentinamente en un robot, que derriba a un sorprendido Shin.

Shin despierta en la isla **Mayan**, ubicada en el Océano Pacífico sur, muy cerca de la isla de **Atalia del Sur**, donde se encuentra el ASS-1, ahí conoce a **Sara** y **Mao Nomu**, dos hermanas nativas que tienen varias diferencias entre ellas, ya que mientras Sara es una sacerdotisa de la isla, de pensamiento tradicionalista, Mao desprecia todo ello y se muestra más interesada por las historias que Shin puede contarle acerca de las grandes ciudades.

Mientras que Shin se encuentra con las extrañas tradiciones de la isla y convive con Sara y Mao, las fuerzas de la UG han detectado una extraña fuente de energía muy cerca de la isla, y tienen razones para pensar que poseen relación con el ASS-1 y lo que han llamado "protocultura"; desgraciadamente, las fuerzas Anti UG también tienen conocimiento de ello, así que es hora de que el **Mayor Roy Focker**, líder del escuadrón Skull y viejo conocido de los fans de Macross, entre en acción para asegurar que los secretos de la isla sean para las fuerzas de la UG, y para enfrentar el misterioso caza de los rebeldes, cuenta con el nuevo prototipo **VF-0**. Así terminan los días de paz en **Mayan**.

LOS PERSONAJES Y LOS MECHAS

Nuevamente los personajes de Macross obtienen un trato más detallado que en otras series animadas, pues cuentan con ideales, sueños y frustraciones que definen sus personalidades, convirtiéndolos, una vez más, en el verdadero motivo del éxito de Macross.

Los personajes de Macross Zero son:

Shin Kudo. El protagonista principal de **Macross Zero**. Perdió a toda su familia poco después de iniciada la Guerra de las Naciones Unidas, por ello su personalidad es fría. Al entrar al ejército, se hizo de una reputación no sólo por ser un gran piloto, sino también porque parece que únicamente le importa derribar a los enemigos, sin tomar en cuenta el bienestar de sus compañeros. Al encontrarse con el nuevo caza de la Anti UG es derribado, pero alcanza a expulsarse de su Tomcat a tiempo apara salvar su vida. Despierta en la isla Mayan, donde conoce a Sara y a Amo, y mientras que con la primera tiene varias desavenencias, con la segunda entabla una buena relación. Aunque al principio parece estar a disgusto, poco a poco mejora su actitud para con los habitantes de la isla, especialmente con Sara.

Sara Nomu. Ella es la sacerdotisa del viento en la isla Mayan, y la hermana mayor de Mao. La llegada de Shin no le

agrada, y aunque preferiría que se fuera cuanto antes, son las heridas que padece éste, y las tradiciones de la isla las que le obligan a admitirlo, aunque se mantiene lo más lejos que le es posible. Ella tiene un don especial, posiblemente causado por la cercanía de la vieja nave de la protocultura que se encuentra en el fondo de la isla, que le permite ver, en forma de visiones acontecimientos futuros. Al igual que Shin, Sara oculta tras una máscara de frialdad su corazón noble.

Mao Nomu. La hermana mayor de Sara preferiría vivir en una de las grandes ciudades que en esa isla alejada de todo, es por ello que prefiere escuchar música en un viejo radio, y conversar con Shin que acudir a las ceremonias del pueblo. Se siente atraída al joven piloto, por lo que podemos asumir que ella será, junto a su hermana y el recién llegado, la protagonista del triángulo amoroso clásico de Macross.

Roy Focker. Un mayor de las fuerzas de la UG, y piloto de pruebas. Roy es uno de los mejores pilotos que han aparecido en toda la saga Macross y también uno de los más desvergonzados, gusta de beber y de la compañía de bellas mujeres; sin embargo, esto no ha alterado su sentido de responsabilidad y actualmente se encuentra al mando de unos jóvenes pilotos sin experiencia, al igual que el nuevo modelo de caza transformable de la UG.

Aries Turner. Una antropóloga que en el pasado tuvo una estrecha relación con Roy Focker. Actualmente se dirige a la isla Mayan para investigar las emisiones de energía que supone, tienen que ver con la protocultura que está estudiando, aunque puede ser que tenga otros planes que aún no da a conocer. Su existencia podría explicar por qué hay un Focker en el año 2050.

Edgar Lasalle. El copiloto de Shin, aparentemente es familiar de **Claudia Lasalle**, la novia de Roy que aparece en la serie original, aunque esto no se ha confirmado. Es un hombre de buen carácter y al parecer es el único amigo de Shin, desgraciadamente cuando son derribados por las fuerzas Anti UG, Edgar se extravía en el mar y es dado por muerto.

Para el diseño de mechas, tomaron muy en cuenta la primera serie, pero también los requerimientos de los fans actuales, por lo que podemos ver una mezcla de diseño espectacular con un sentimiento de nostalgia.

F-14 Tomcat. El popular caza americano aparece en esta serie con todas sus características clásicas, con su velocidad máxima de **2485 km/h** y su poderoso arsenal.

MIG- 29. El rival ruso del Tomcat también aparece en esta versión de Macross, como parte del arsenal de las fuerzas **Anti UG**.

VF-0. El mecha transformable que evolucionará en el **VF-1 Valkyrie**, actualmente tiene muchas reminiscencias con el robot de la serie original, ya que en su forma de caza aún parece un F-14 y ya tiene tres modalidades de transformación: **Fighter, Battroid** y **Gerwalk**. Las principales diferencias con el VF-1 son la forma de la cabeza y fuente de poder, ya que no usa el reactor de fusión FF-2001, sino uno de combustible convencional, el **EGF 127**.

SV-51. El modelo transformable de las fuerzas Anti UG tiene un tremendo poder destructivo, pues uno solo de ellos puede acabar con un portaaviones completo. En su apariencia parece ser más avanzado incluso que el VF-0, aunque su potencial completo aún está por verse. Existen dos variables de éste, el Ivanov y el Nora.

EL STAFF

La serie original de Macross lanzó a la fama a varios de sus colaboradores, como **Shouji Kawamori** y **Haruhiko Mikimoto**, para Macross Zero, varias de estas personas regresan a trabajar al proyecto al que le deben tanto, con la notable ausencia del antes mencionado Mikimoto. Entre otras personas, se encuentran algunos que se han dado a conocer más bien en el mercado de los videojuegos como **Junya Ishigaki**, que participó en el juego de **Square Xenogears**, y **Shigenobu Kaihoko**, cuyo nombre apareció en los créditos de **Wild Arms 2**.

FICHA TECNICA:

Historia Original / Diseño Mecánico / Dirección General:
Shouji Kawamori
Guión:
Hiroshi Ohnogi
Diseño de Personajes / Dirección de Animación:
Takuya Saitoh
Dirección Técnica:
Ichiroh Itano
Música:
Kuniaki Haishima
Dirección de Arte:
Dai Ohta
Color:
Shigenobu Kaihoko
Dirección de Sonido:
Masafumi Mima
Efectos Visuales:
Bun Sadaka
Dirección de Fotografía:
Masayuki Narai
Diseño de Producción:
Kazutaka Miyatake
Diseño Artístico:
Arihiro Hirasawa
Asesoría Mecánica:
Junya Ishigaki
Productor Ejecutivo:
Minoru Takanashi
Producción General:
Satelight , Big West, Bandai Visual

Y bien, lo último que nos resta comentar es que Macross Zero pinta igual que sus antecesores: una obra que se volverá clásica por mérito propio, con las mejores secuencias de combate aéreo que se han visto en una animación, y el regreso de personajes clásicos que el público ya extrañaba (no se pierdan las apariciones especiales de **Hikaru Ichijo** y **Lynn Minmay**). Pasó un largo rato para que Macross tuviera la oportunidad de brillar de nuevo, y con su parte cero, seguro lo logrará.

© Bandai Macross Zero Proyect/Quest 2002

LA SAGA

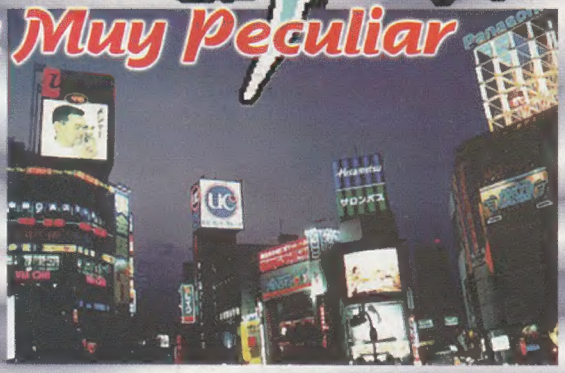
Saga
1 de 1

FOR U ♥!

Ko-Gals

Una Moda Muy Peculiar

Por ROMY VILLAMIL



Desde 1998 se les ve por las calles de Japón. Al principio eran pocas, pero con el paso de los años han sido más y más. Son estrafalarias, rubias a la fuerza y más duras de lo que aparentan. Son las **ko-gals**.

La moda inició en dicho año debido al furor que causaron dos cantantes: **Hamasaki Ayumi** y **Amuro Namie**. El look de ambas cantantes incluía tremendos zapatos de plataforma aunados a una serie de exóticos accesorios. Pronto, todas las chicas de Tokio comenzaron a copiar el llamado "**estilo Amuro**" y la fama de las ko-gals se extendió.

El término ko-gal es simple: como "**gal**" se denomina a toda adolescente entre los 18 y los 20 años. El término "**ko**" indica que son menores. Así pues, las ko-gals son una versión escolarizada de las gals comunes. Una chica de veinte años puede pagarse ropa y maquillajes costosos debido a que posee un trabajo. Las ko-gals (o pequeñas gals) también hacen uso de ese tipo de ornamentos, pero su sistema para conseguirlos es excesivo.

La vestimenta típica de una ko-gal se basa principalmente en los zapatos con altísimas plataformas, colores estrafalarios y diminutas faldas o shorts. Su modo de vida es trepidante y son muy, pero muy agresivas y territoriales, siendo protagonistas de revueltas al más puro estilo "**West Side Story**". Por lo general un grupo de ko-gals delimita su territorio, y aquella gal que ose pisar SUS centros comerciales o ir de compras a ellos, recibirá su buena dósis de bofetadas o navajazos. Esto deriva en delincuencia y no es raro que más de una esté fichada en los archivos policíacos.

La obsesión tan grande de las ko-gals por la moda y el hecho de usar ropa tan cara deriva en muchos casos en la prostitución y no es raro ver a las ko-gals abrazadas de maduros ejecutivos a los cuales dan sus favores a cambio de dinero. Muchas de ellas son de buenas familias y llevan buenas notas, pero lo hacen como un modo de búsqueda de identidad y de rebelarse ante el opresivo modo de vida japonés. (Como el caso de Aya Hoshino en Gals!).

TIPOS DE KO-GALS

A.- GANJIRO:El nombre significa "**piel blanca**" (gan: piel; jiro: blanco). Estas chicas poseen, como su nombre lo indica, la piel de su color natural y se tiñen el cabello ya sea pelirrojo o rubio.

B.- GANJURO: En este caso el término significa "**piel oscura**" (juro: oscuro). Este tipo de ko-gal tiene la manía de teñirse el cabello de rubio muy claro y lucir la piel de tonos demasiado bronceados con el fin de parecer una rubia bronceada (de ésas de California). Algunas delinean sus ojos con tonos claros y blancos. Suelen ser más estrafalarias que las ganjiro.

C.- GONJURO: Una versión más oscura de las ganjuro. Su cabello es aún más rubio y su piel más bronceada.

D.- YAMANBA: Gals que tocaron fondo. El término es un despectivo. Y es que estas chicas en su afán por ir a la moda han caído en el ridículo absoluto: el cabello lo llevan teñido de platinado, tienen la piel de color negruzco y usan toneladas de maquillaje, amén de infinidad de accesorios metálicos en todo el cuerpo.

Al respecto de las ko-gals se habla y se disputa: no quedan indiferentes para nadie. Y el movimiento ha sido objeto de estudio en libros, magazines, revistas, películas y manga. Todos ellos tratando de entender de algún modo a estas peculiares muchachas. **Mihona Fuuji**, autora de **Gals!** (manga que reseñamos en este mismo número) comenta que creó su manga basada en un ensayo aparecido en un libro titulado "Se acabó la moda ko-gal"; por otro lado existe un filme llamado "**Bounce Ko-gals**", que narra los percances de un grupo de ko-gals de un modo amargo y dramático.

El fenómeno ko-gal puede parecer una moda pasajera, pero en este año todavía se les ve por los centros comerciales de **Shibuya** e **Ikebukuro** maquillándose con lo último de **Esteè Lauder**, vistiendo las ropas más caras y extravagantes, siempre a la última moda, siempre rebeldes, como un símbolo de la rebeldía de este nuevo milenio: insegura y en busca de una identidad y una propuesta auténticas.

* ESTA HISTORIA ES FICTICIA; NO ESTÁ INSPIRADA EN PERSONAJES, ORGANIZACIONES NI HECHOS REALES

EN UNA CIUDAD COMO CUALQUIER OTRA...

SIEMPRE HAY MILES DE HISTORIAS QUE CONTAR

Y ÉSTA ES LA NUESTRA...

¡DIABLOS, SE ME HIZO TARDE PARA LA CLASE DE BIOLOGÍA!

¡YA NO VOY A LLEGAR!

TAP

TAP

TAP

¡LO PEOR ES QUE SI FALTO HOY YA NO PODRÉ FALTAR EN LO QUE RESTA DEL SEMESTRE!

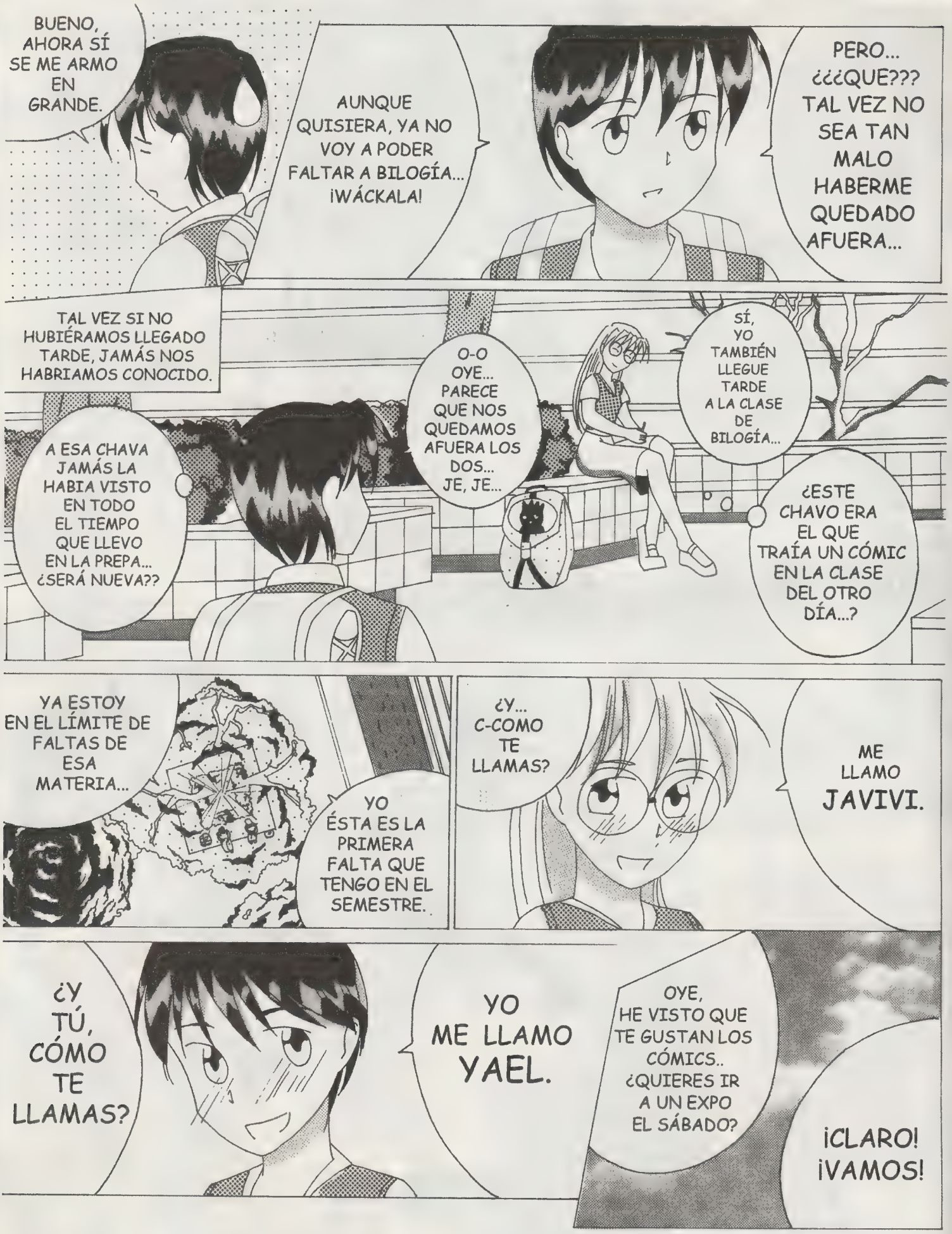
MALDICIÓN YA NO HAY NADIE EN LOS PASILLOS, Y YA EMPEZÓ LA CLASE...

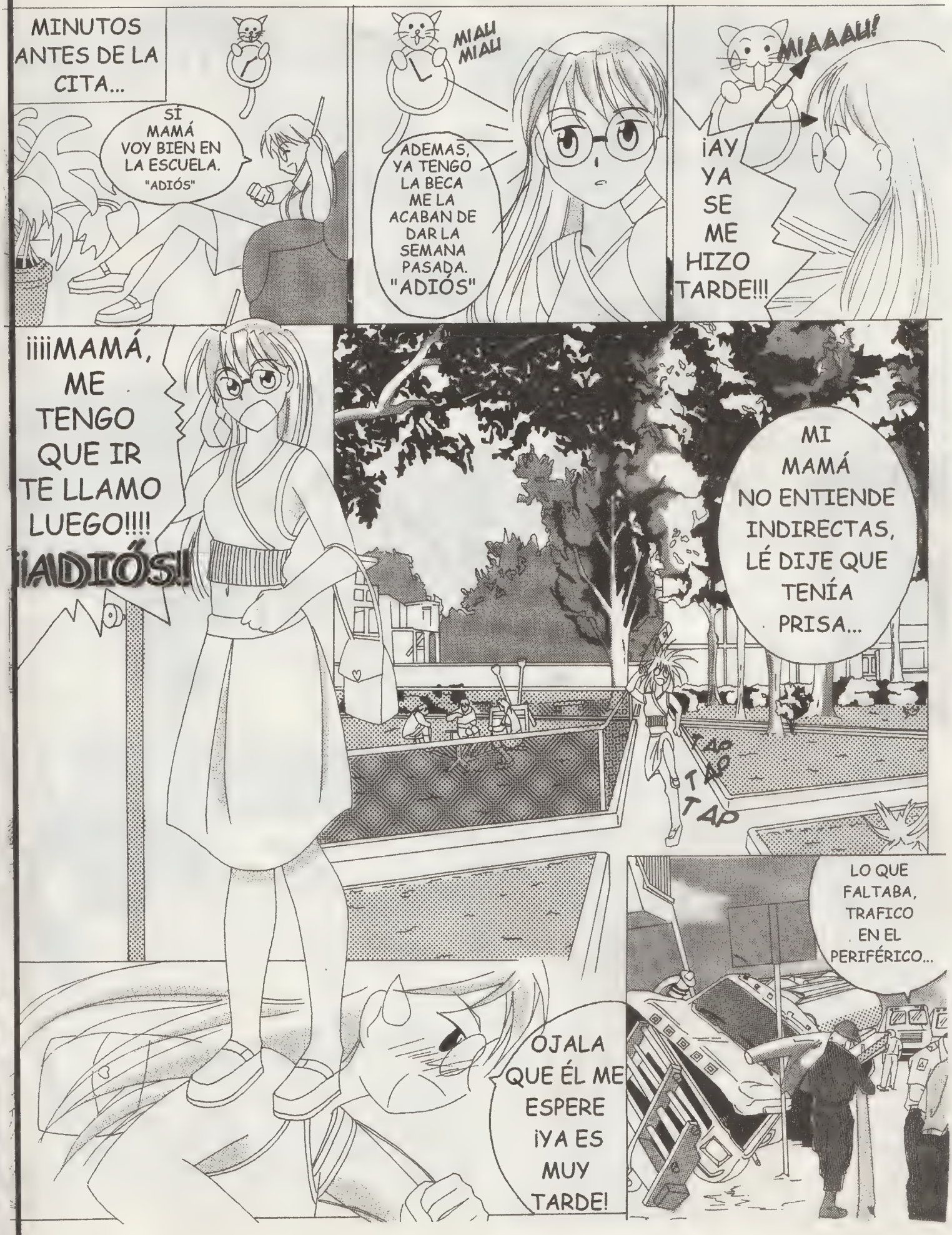
INTENTARÉ ENTRAR...

PROFE, ¿PUEDO PASAR?

¿¡QUÉ HORAS SON ÉSTAS DE LLEGAR, JOVEN!?

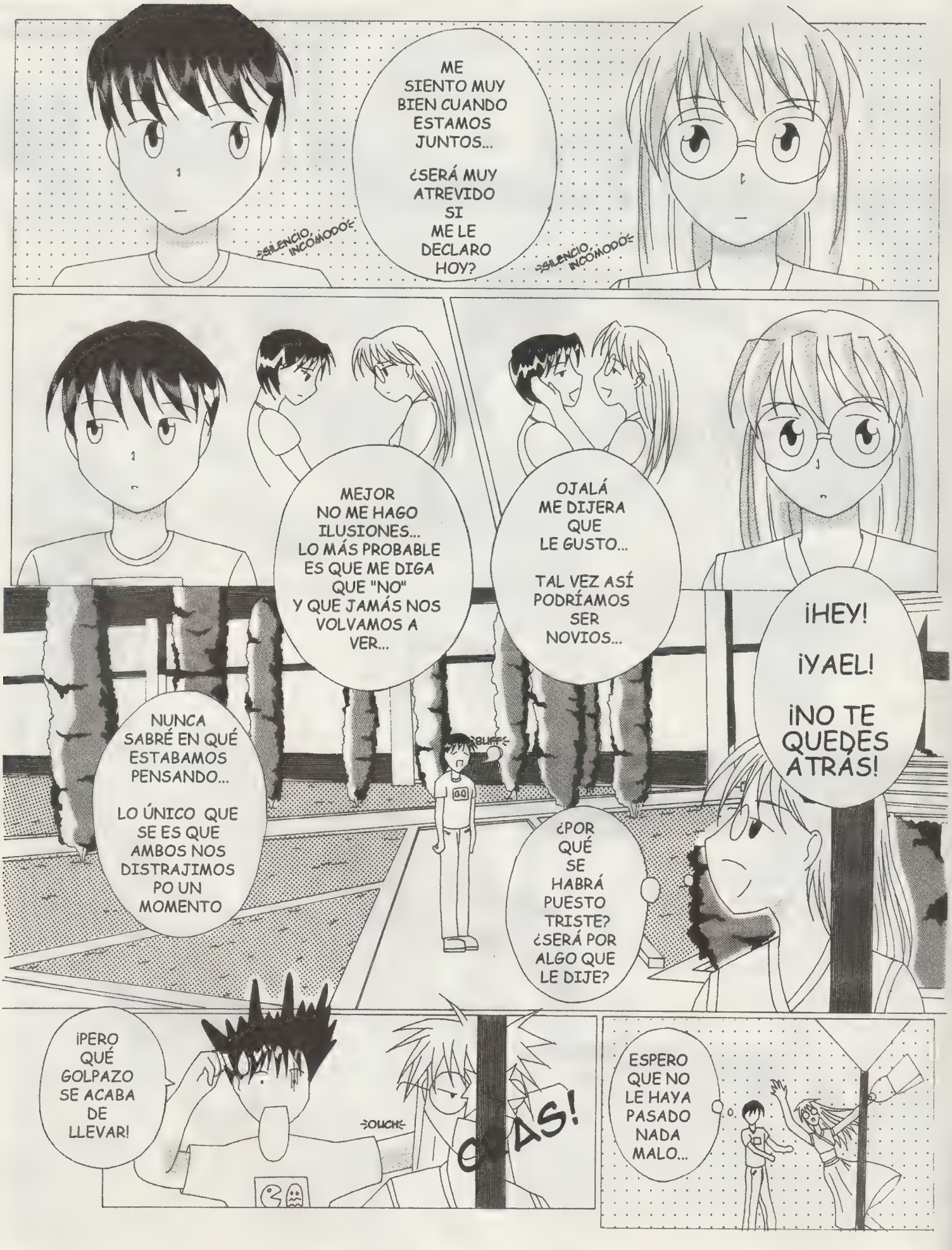
¡LARGO DE MI CLASE!

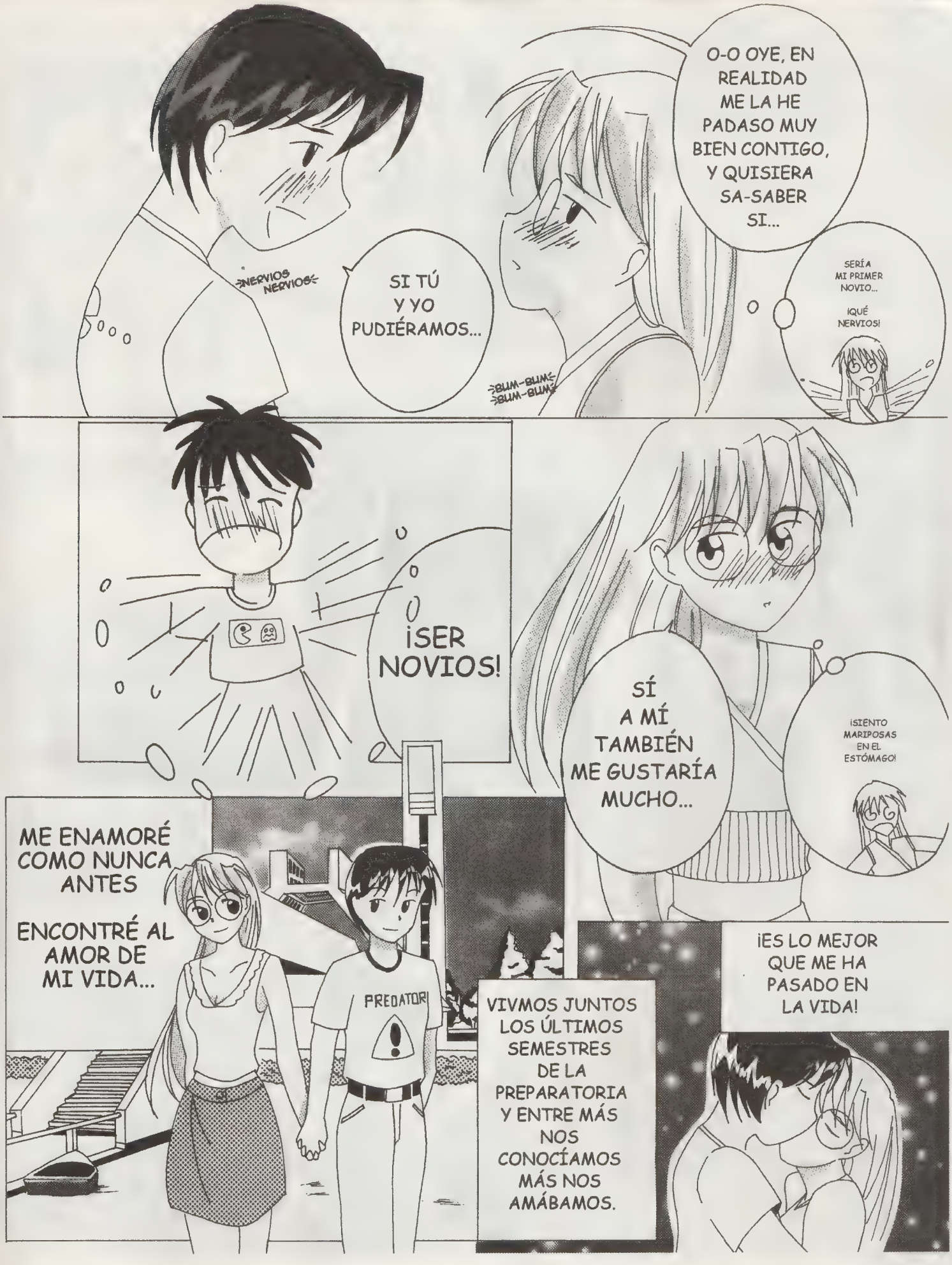

BUENO, AHORA SÍ SE ME ARMO EN GRANDE.
AUNQUE QUISIERA, YA NO VOY A PODER FALTAR A BILOGÍA... ¡WÁCKALA!
PERO... ¿¿¿QUE??? TAL VEZ NO SEA TAN MALO HABERME QUEDADO AFUERA...
TAL VEZ SI NO HUBIÉRAMOS LLEGADO TARDE, JAMÁS NOS HABRIAMOS CONOCIDO.
A ESA CHAVA JAMÁS LA HABIA VISTO EN TODO EL TIEMPO QUE LLEVO EN LA PREPA... ¿SERÁ NUEVA??
O-O OYE... PARECE QUE NOS QUEDAMOS AFUERA LOS DOS... JE, JE...
SÍ, YO TAMBIÉN LLEGUE TARDE A LA CLASE DE BILOGÍA...
¿ESTE CHAVO ERA EL QUE TRAÍA UN CÓMIC EN LA CLASE DEL OTRO DÍA...?
YA ESTOY EN EL LÍMITE DE FALTAS DE ESA MATERIA...
YO ÉSTA ES LA PRIMERA FALTA QUE TENGO EN EL SEMESTRE.
¿Y... C-COMO TE LLAMAS?
ME LLAMO JAVIVI.
¿Y TÚ, CÓMO TE LLAMAS?
YO ME LLAMO YAEL.
OYE, HE VISTO QUE TE GUSTAN LOS CÓMICS.. ¿QUIERES IR A UN EXPO EL SÁBADO?
¡CLARO! ¡VAMOS!

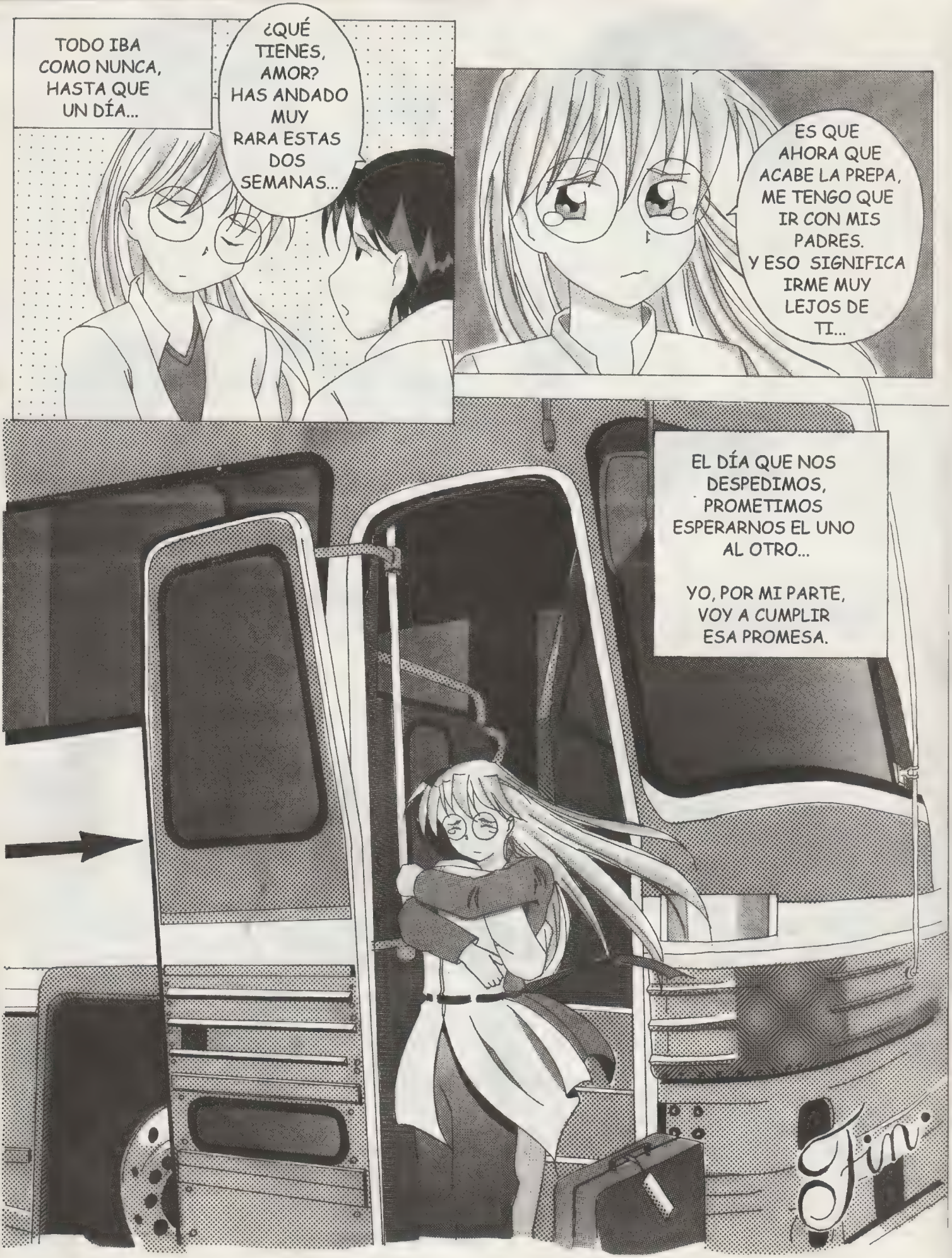

MINUTOS ANTES DE LA CITA...
SÍ MAMÁ VOY BIEN EN LA ESCUELA. "ADIÓS"
MIALI MIALI
ADEMAS, YA TENGO LA BECA ME LA ACABAN DE DAR LA SEMANA PASADA. "ADIÓS"
¡MIAAAAU!
¡AY YA SE ME HIZO TARDE!!!
¡¡¡¡MAMÁ, ME TENGO QUE IR TE LLAMO LUEGO!!!!
¡ADIÓS!
MI MAMÁ NO ENTIENDE INDIRECTAS, LÉ DIJE QUE TENÍA PRISA...
TAP TAP TAP
LO QUE FALTABA, TRAFICO EN EL PERIFÉRICO...
OJALA QUE ÉL ME ESPERE ¡YA ES MUY TARDE!

MIENTRAS TANTO...
BUENO, CREO QUE YA ME DEJARON AQUI PLANTADO.
45 MINUTOS DESPUÉS...
45 MINUTOS, CREO QUE YA ME DEJARON PLANTADO
UNA HORA MÁS TARDE...
CREO QUE MEJOR ME VOY...
HEY! ¡YAEL, ESPÉRAME!
¿QUÉ?
PERDÓN POR LA TARDANZA, PERO ES, QUE MI MAMÁ ME TENÍA OCUPADA...
JI...JI...
OJALA, NO ESTÉ ENOJADO...
QUÉ PENA...
¿LLEVAS MUCHO ESPERANDO?
NERVIOS NERVIOS
NO...
COMO DIEZ MINUTOS...

¿YA HABÍAS IDO A UNA DE ESTA EXPOS ANTES?
SÍ HE IDO A DOS. LA ULTIMA FUE HACE CINCO MESES.
¿Y QUÉ TAL SE PONEN?
¡PADRES! VA GENTE DISFRAZASADA Y TODA LA COSA...
YO SÓLO HE ÍDO A UNA, Y ESTUVO MUY CHICA.
YA DENTRO DE LA EXPO...
¡MIRA! ¡VAMOS A VER ESA PELÍCULA!
¡QUÉ CHISTOSO ES ESTE CHICO! ME CAE BIEN...
LO AGARRÓ DESPREVENIDO
OUCH!
"CRACK"
AL FINAL, NO ESTABA NADA CHICA LA EXPO...
NO, ¿VISTE A LA CHAVA DISFRAZADA DE SHAMY DE SUPER FIGHTER 2?
SÍ NO SE PARECIA MUCHO...
PERO EL TRAJE ESTABA PADRE
OYE, YAEL...
¿QUÉ...?
NO, NADA...

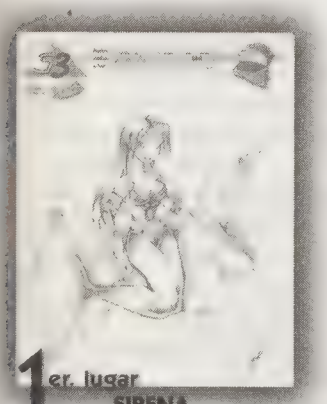

ME SIENTO MUY BIEN CUANDO ESTAMOS JUNTOS...
¿SERÁ MUY ATREVIDO SI ME LE DECLARO HOY?
=SILENCIO, INCÓMODO=
=SILENCIO, INCÓMODO=
MEJOR NO ME HAGO ILUSIONES... LO MÁS PROBABLE ES QUE ME DIGA QUE "NO" Y QUE JAMÁS NOS VOLVAMOS A VER...
OJALÁ ME DIJERA QUE LE GUSTO...
TAL VEZ ASÍ PODRÍAMOS SER NOVIOS...
¡HEY!
¡YAEL!
¡NO TE QUEDES ATRÁS!
NUNCA SABRÉ EN QUÉ ESTABAMOS PENSANDO...
LO ÚNICO QUE SE ES QUE AMBOS NOS DISTRAJIMOS PO UN MOMENTO
=BUFF=
¿POR QUÉ SE HABRÁ PUESTO TRISTE? ¿SERÁ POR ALGO QUE LE DIJE?
¡PERO QUÉ GOLPAZO SE ACABA DE LLEVAR!
=OUCH=
CLAS!
ESPERO QUE NO LE HAYA PASADO NADA MALO...


NERVIOS NERVIOS
SI TÚ Y YO PUDIÉRAMOS...
O-O OYE, EN REALIDAD ME LA HE PADASO MUY BIEN CONTIGO, Y QUISIERA SA-SABER SI...
SERÍA MI PRIMER NOVIO...
¡QUÉ NERVIOS!
BLUM-BLUM BLUM-BLUM
¡SER NOVIOS!
SÍ A MÍ TAMBIÉN ME GUSTARÍA MUCHO...
¡SIENTO MARIPOSAS EN EL ESTÓMAGO!
ME ENAMORÉ COMO NUNCA ANTES
ENCONTRÉ AL AMOR DE MI VIDA...
PREDATOR!
VIVMOS JUNTOS LOS ÚLTIMOS SEMESTRES DE LA PREPARATORIA Y ENTRE MÁS NOS CONOCÍAMOS MÁS NOS AMÁBAMOS.
¡ES LO MEJOR QUE ME HA PASADO EN LA VIDA!

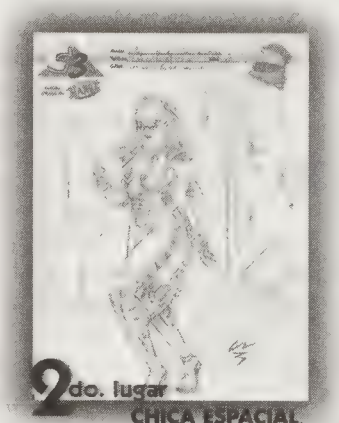

TODO IBA COMO NUNCA, HASTA QUE UN DÍA...
¿QUÉ TIENES, AMOR? HAS ANDADO MUY RARA ESTAS DOS SEMANAS...
ES QUE AHORA QUE ACABE LA PREPA, ME TENGO QUE IR CON MIS PADRES. Y ESO SIGNIFICA IRME MUY LEJOS DE TI...
EL DÍA QUE NOS DESPEDIMOS, PROMETIMOS ESPERARNOS EL UNO AL OTRO...
YO, POR MI PARTE, VOY A CUMPLIR ESA PROMESA.
Fin.

GANADORES DEL CONCURSO C3

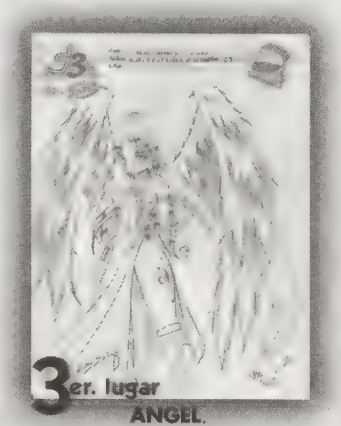
En días pasados nuestros lectores hicieron gala de presencia en la convención **C3**, dentro de la cual muchos concursaron en nuestro certamen de dibujo. Tal como lo prometimos, aquí tenemos a nuestros cuatro ganadores, los cuales se han hecho acreedores a un paquete de nuestras revistas **Conexión Manga** y **DibujArte**, así como a un paquete de mangas cortesía de **Mundo Comics**.



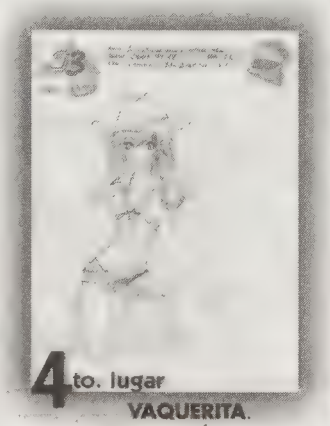
1er. lugar
SIRENA.
RODRIGO SALDAÑA CAMACHO.
26 años.



2do. lugar
CHICA ESPACIAL.
AXEL TELLEZ VÁZQUEZ.
22 AÑOS.



3er. lugar
ANGEL.
CARLOS GONZÁLEZ CALVILLO.
23 AÑOS



4to. lugar
VAQUERITA.
GUILLERMO GARCÍA HERNÁNDEZ.
22 AÑOS.

Todos ellos pueden pasar a recoger sus premios a nuestras oficinas el día 4 de julio de 12:00 a 5:00 PM. Favor de llamar dos días antes para confirmar su asistencia.

Los premios consisten en:

1er LUGAR:

Cuatro mangas cortesía de Mundo Comics y dos colecciones COMPLETAS de Conexión Manga y DibujArte.

2o LUGAR:

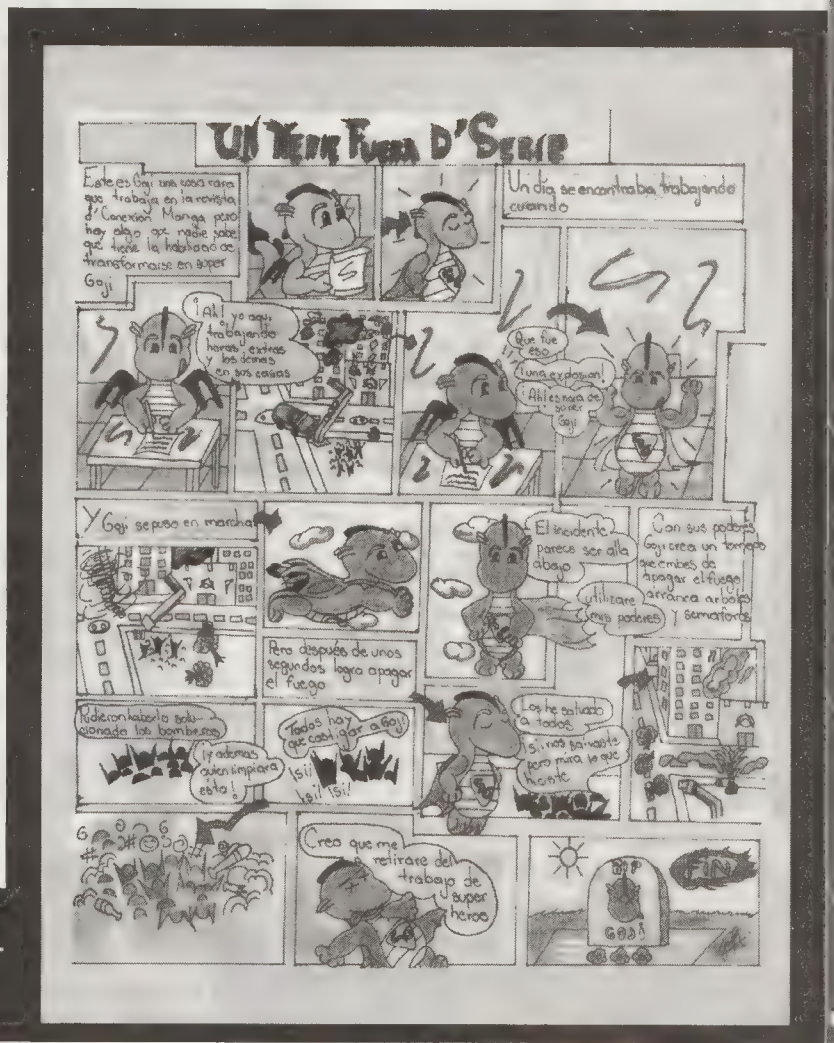
Tres mangas cortesía de Mundo Comics y dos colecciones completas de Conexión Manga y Dibujarte.

3ER LUGAR:

Dos mangas cortesía de Mundo Cómics y dos colecciones completas de Conexión Manga y DibujArte.

4O LUGAR:

Dos mangas cortesía de Mundo Cómics y dos colecciones completas de Conexión Manga y DibujArte.



UN HÉROE FUERA DE SERIE.
Este es un dibujo hecho por nuestro lector **Juan Carlos Ramírez Carrera** de **San Luis Potosí**, en el cual parodia a nuestro querido Goji.

GALS! LAS CHICAS SÓLO QUIEREN DIVERTIRSE

Por ROMY VILLAMIL

Cuando la entonces Subdirección me encargó este artículo, la verdad no daba ni un centavo por este manga, del cual pensé que sería una colección de frases cursis y viñetas llenas de florecitas. Pero Gals! **De Mihona Fuuji** es mucho más que eso. Éste es un manga muy especial y sólo por eso lo recomendamos en esta ocasión.

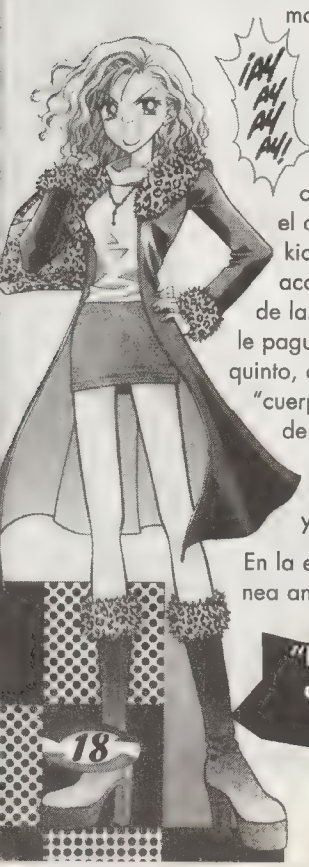
Gals! Nace en 1998 como respuesta al peculiar movimiento ko-gal (del cual hablamos en este mismo número.) Publicada por "**Ribbon**", revista de **Shueisha**, Gals! ha conquistado el corazón de sus lectores, tanto, que se realizó su versión anime en el 2001.

¡HAY QUE VIVIR LA VIDA AL LÍMITE!

Nuestra historia nos narra las peripecias de **Ran Kotobuki** y sus amigas: tres ko-gals cuya aparente función sólo consiste en peinarse, verse lindas e ir a la moda. Sin embargo, sus aventuras van mucho más allá de sólo eso.

"Esta es la primer obra profesional de Mihona Fuuji."

Ran Kotobuki es una ko-gal de 16 años rebelde, impulsiva y con un carácter de los mil demonios. Hija de policías, Ran es asediada día a día por las presiones de sus padres y hermano, quienes quieren que continúe con la tradición de la familia. Ran, como buena adolescente, se niega a complacerlos y se la pasa rondando por el distrito de **Shibuya**, donde a partir de trompones y trifulcas se ha ganado el respeto y el miedo de todas la ko-gals de la zona. En la escuela de Ran, todas las chavitas quieren ir a la moda y lo que está de última en ese momento en la mochila del Instituto **Meisho**. Ran no tiene una y su capricho por tenerla es tan grande que valiéndole un nabo trata de arrebatársela a un guapo chico que ve por la calle. Grande es su sorpresa al darse cuenta de que el muchacho es **Rei Otohata**, el chavo más guapo y correteado de todo Tokio, quien para buena fortuna de Ran, va acompañado de **Yuya Asou**, el número dos de las listas de popularidad. Rei pide a Ran que le pague la cartera, pero como Ran no tiene un quinto, a Rei se le hace fácil pedirle pago con "cuerpomático" a lo cual Ran se niega en medio de una batahola de gritos, misma que desemboca en la graciosa huida de Ran con la mochila de Rei y el enamoramiento de Yuya, quien ha quedado prendado de ella.



En la escuela, y ya con la mochila, Ran se pavonea ante sus amigas, quienes la envidian, cuando escucha un rumor acerca de **Aya Hoshino**, una de las mejores estudiantes del instituto, el cual dice que esta inocente chica se pasea por Shibuya con hombres mayores a cambio de dinero. Ran decide investigar al respecto y esa tarde la topa en la calle vestida muy sofisticada. Ran, como no se anda por las ramas, le pregunta directamente y al grano. Tras unos minutos de silencio, Aya corrobora el rumor: todo es verdad. Y tras pedirle que la deje en paz, Aya se marcha corriendo.

"La autora gusta mucho de ir de compras al distrito de Shibuya donde ocurre la historia"

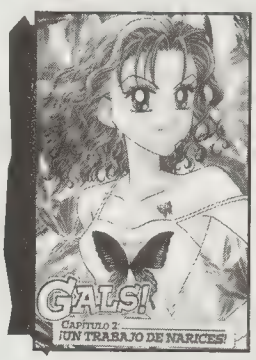
Ran no pierde tiempo, al día siguiente va a la comisaría a preguntarle a su hermano por ella, pero al parecer no hay datos. Es cuando **Miyu**, su mejor amiga, entra a la comisaría y le dice que ha visto a Aya cerca de **Bunkamura**. Sin decir más, Ran sale hacia allá.

Al llegar a Bunkamura, Ran ve a Aya y la topa. Ambas discuten: Aya explica a Ran que sale con esos hombres para escapar de la presión de sus padres, quienes quieren tenerla en casa todo el día. El dinero no le falta, pero ella quiere tener su propio capital. Ran la regaña y le dice que si no le importa su cuerpo. Aya le contesta que no le importa nada, que mientras no toquen su alma que hagan con ella lo que quieran. Ran, tras una sonora bofetada, la hace entrar en razón: "Si te pego es porque te duele, ¿no? Eso es porque estás viva. Si tu cuerpo no te importa, córtate un brazo y véndelo. Y si no puedes hacer eso, entonces no te hagas la tonta".

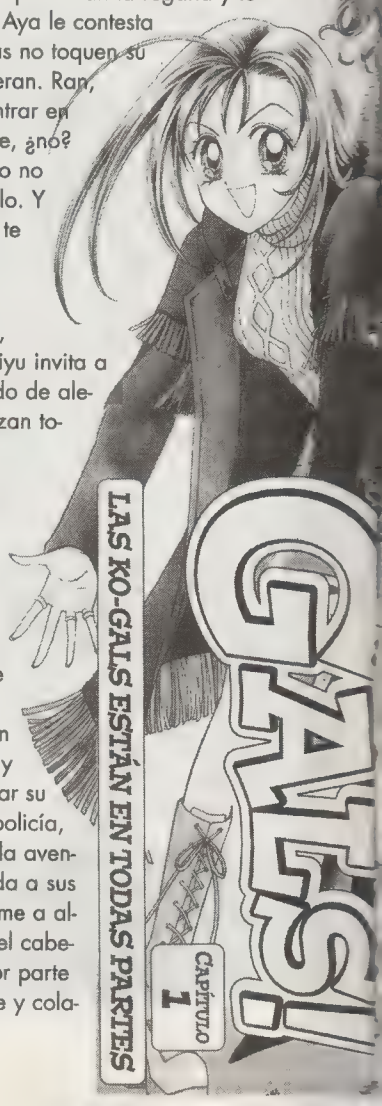
Aya se queda pasmada y es cuando aparecen Miyu y el hermano de Ran, quienes apoyan lo dicho por ella. Miyu invita a Aya a hacerse amigas y Aya, llorando de alegría, acepta. A partir de ahí comienzan todas sus aventuras.

NUESTROS PERSONAJES

RAN KOTOBUKI.



La tromba de **Shibuya**. Aunque tiene un carácter de la patada, la chica posee un gran corazón y no puede negar su origen como policía, ya que en cada aventura, Ran ayuda a sus amigos o redime a alguien. Sus curiosas mechas rojas en el cabello le acarrean constantes regaños por parte de los profesores, con quienes discute y cola-



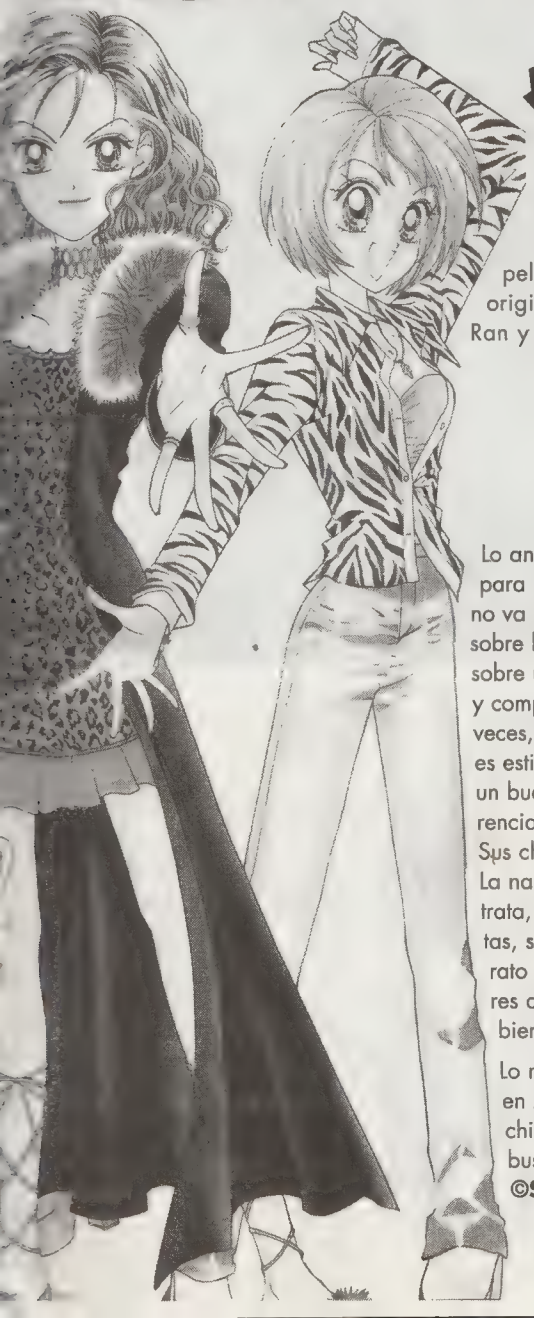
bora a cambio de que le devuelvan su maquillaje. Le encanta vestir a la última moda, sobre todo la ropa de piel de leopardo, y aunque sale con muchos chavos a cambio de regalos, esta niña no es fácil de conquistar y no llega a nada serio con nadie. Tiene un pique personal con Rei, con el que siempre pelea y discute.

MIYU YAMAZAKI.

La mejor amiga y cuñada de Ran es una chica de cabello cortito, 16 años y un carácter cursi como él solo. Claro que no siempre fue así. Antaño, Miyu era una de las más peligrosas delincuentes de **Shibuya**, con quien policías y maestros tenían problemas. Fue gracias a Yamato y Ran que Miyu se reformó. Yamato por ser el único en tratarla bien y Ran por romperle la cara en una pelea, tras la cual Ran se ganó el título de Ama y Señora de Shibuya.

AYA HOSHINO.

Aya es la tercer integrante del grupito. Seria y reservada, Aya se prostituía para fugarse de sus responsabilidades hasta que fue Ran quien la volvió al buen camino.

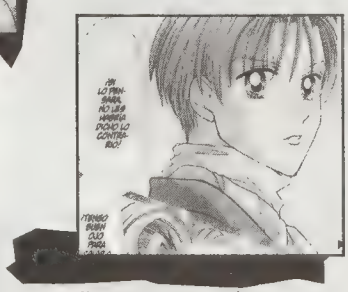


"Hasta el momento, Gals! Consta de cinco tomos en japonés y dos en español".

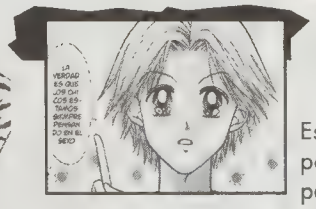
YAMATO KOTOBUKI.

El hermano de Ran es un guapo y responsable policía que se ha enamorado platónicamente de Miyu, con quien anda. Claro que es tan responsable que entre ellos no se ha dado ni un besito. Miyu muere por él y Ran dice que lo odia, pero son patrañas.

REI OTOHATA.



El chico más guapo de la ciudad tiene un carácter muy reservado y serio. Odia responder los tests y entrevistas que le hacen para las revistas de adolescentes. Le chocan las gals por superficiales y aunque dice odiar a Ran, en el fondo le cae bien. Siempre se refiere a ella como "es peligrosa...". Para sus 16 años, es muy alto: 1.80 m. Su cumpleaños es el 16 de marzo



YUYA ASOU.

Este muchacho es un amor. El segundo de las listas de popularidad está perdidamente enamorado de Ran, pero ésta o no se da cuenta o le vale, ya que nunca pela a nuestro adorable galán. Ojalá se le prenda el foco a Mihona y dé un giro original a la historia dejando a estos dos como pareja, ya que lo más lógico es que Ran y Rei se queden juntos. Tiene 16 años, es sagitario, mide 1.82 m y pesa 63 k.

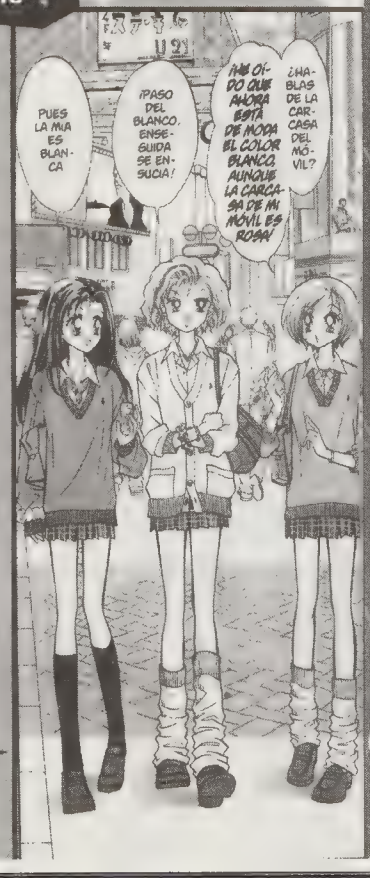
"La estatua de perro que aparece en el manga, realmente existe".

¡QUEREMOS MÁS DE GALS!!

Lo anterior no es sino el primer capítulo de **Gals!** (Digo, para picarles la curiosidad). El resto de la historia, si bien no va de gran cosa, trata temas muy interesantes y divertidos sobre la vida de la juventud japonesa y nos hace reflexionar sobre un modo de vida tan trepidante. En cada capítulo, Ran y compañía sufren amores y desamores, se meten en líos y a veces, hasta van a dar a la cárcel. El dibujo, por su parte, es estilizadísimo. **Fuuji** da a sus viñetas bastante vida con un buen manejo de fondo (hay fondos, de entrada, a diferencia de los Shojo promedio) de pantallas y de movimiento. Sus chicas son gráciles y con ojos de plato, muy estéticas. La narrativa, por su parte, es fresca, fluida y muy juvenil. Se trata, en suma, de un manga que no sólo es para jovencitas, sino para cualquier persona que busque pasar un buen rato y divertirse. Sin necesidad de báculos ridículos, poderes absurdos o frases rebuscadas, Ran y Cía., hacen más bien que cualquier magical girl.

Lo mejor de **Gals!**, es que puedes conseguirla en español en **Mundo Cómics**. Si deseas comedia muy fresca con chicas muy lindas y lenguaje juvenil, ¡caramba!, pues busca **Gals!**. Seguro te encantará.

©Shueisha Inc.



2da. PARTE

DICCIONARIO PARA OTAKUS

Por Juan Hernández

Continuamos con nuestro acercamiento al pedidísimo diccionario. En esta ocasión presentamos los equivalentes a las letras "C" y "F". De todos modos, ya saben: reclamaciones, flores, chocolatitos, imágenes de Touya y Yukito o fotos de las Chicas de KOF para nuestros colaboradores son bienvenidas.

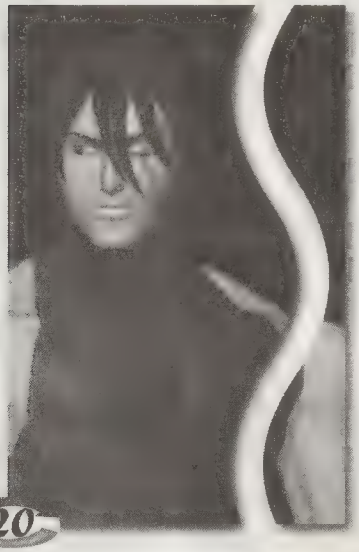
C

CAMEO: Es cuando un personaje conocido de anime sólo aparece brevemente en la serie.

CARDS: Cartas. Existen varios tipos y se diferencian por el nombre.

CB: Es la abreviación de **Child Body**, que es una modificación de **Super Deformed** (SD). Así se les llama a aquellos personajes que tienen cuerpos muy pequeños, incluso parecen niños. Las letras **CB** se usan como prefijo en los nombres de los personajes.

CD DRAMA: Son los compact disc que contienen diálogos entre personajes de una serie.



CG: o **Computer Graphics**, son los gráficos por computadora. En el manga se conocen como aquellas ilustraciones asistidas por computadora.

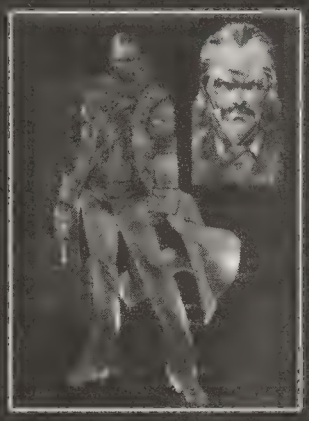
COMIKET: Es la abreviación de la palabra **"Cómic Market"** que es un evento que se realiza dos veces al año durante dos días. Este evento es el más grande e importante para los manga doujinshi. Es similar a nuestras Convenciones, pero sólo en el sentido comercial del mismo, no como encuentro de los dibujantes con los aficionados.

COSTUMEPLAY: Disfrazarse de algún personaje de cómic que se admira o se identifica. Generalmente, y al ser difundidos por otakus, se suelen ver disfraces relacionados con el manga, el anime o los videojuegos.

CYBERPUNK: Género ambientado en un futuro dominado por ordenadores y robots. Este género contiene distintas características que lo hacen único. Las historias se ubican en escenarios donde la Tierra ya ha sido devastada por algún fenómeno (escenarios post-apocalípticos), generalmente son terremotos. Además de que contiene elementos futurísticos que le dan ese término "cyber". Entre los más conocidos se encuentran títulos como. **Bubblegum Crisis, Akira, Battle Angel Alita, Ghost in the Shell o Armitage**.

CH

CHAN: Término cariñoso a niños, gente a la que tiene cariño a los animalitos. También se usa para referirse a una chica joven. Esta palabra no es usada entre adultos a menos que se tenga mucha familiaridad y afecto, es algo así como decir Señorita y se usa solo en Mujeres.



CHARA: Es una abreviatura que proviene de la palabra **"character"** que significa personaje.

CHIBI: Pequeño y delgado. Se refiere a los personajes que son más pequeños de lo que normalmente pueden ser.

D

DOUJINSHI: Literalmente significa "publicación de la misma gente" refiriéndose a creaciones de personas interesadas en el mismo campo. La palabra comenzó a utilizarse entre grupos literarios que imitaban el estilo de un autor o trabajo clásico en particular y no es especifica del mundo del anime y manga.

Dentro de él, esta palabra se refiere a cualquier manga amateur (muchas veces publicado por los mismos autores) especialmente a aquellos basados en historias existentes en anime o manga. Este es el trabajo de artistas independientes que toman las características, ya sea de dibujo, narrativa, etc. de alguna otra publicación conocida. Entre los más representativos se encuentra **Ozaki Minami**.
También se puede decir que son la versión gráfica de los fanfiction. A pesar de que son hechas por, supuestamente, dibujantes no profesionales, algunos doujinshi son verdaderas obras de arte gráfico y secuencial e incluso llegan a superar al autor original. Aunque basan sus trabajos en otros mangas más comerciales, la calidad puede ser muy mala o muy buena con pocas paginas o muchas, y algunos son de alta calidad. Se puede encontrar artistas talentosos creando doujinshis. Muchos mangakas profesionales empezaron en círculos de doujinshis. También es necesario anotar que muchos Doujinshis son parodias o alternativas y muchos se aventuran a temas explícitos de adultos. El famoso grupo **Clamp** comenzó haciendo doujinshis.

DOKI DOKI: Onomatopeya de los latidos del corazón. Esta palabra tiene un uso bastante especial, tu dices **"Doki, Doki"** te refieres al latido del corazón en un tono un tanto romántico. Es como si un personaje dijera: "cada vez que la veo mi corazón hace Doki-Doki..."

DRAGON BALL: Una de las mayores franquicias del anime a nivel mundial. Basada en la antigua leyenda del **Saiyuki** (el viaje hacia el Oeste) Dragon ball nos narra una historia bastante simple donde **Goku** (el rey mono de la leyenda) se transforma en un extraterrestre de calibres más que heroicos. Independientemene de que muchas personas no gusten de esta serie, se debe reconocer que ha sido una serie que desató el fenómeno manga a gran escala.

DYKE: Forma un tanto peyorativa de llamar a una mujer de aspecto y modales masculinos y carentes de feminidad, lo que nosotros llamaríamos "marimacho" o "machorra".

ECCHI: Término japonés a todo material para la venta de carácter pornográfico. Es una variación del **Hentai**. Se trata de un estilo o tipo de contenido presente en algunos Manga y Anime que se caracterizan por mostrar escenas eróticas suaves o picantes. Para ser más precisos, en el ecchi su puede llegar a mostrar desnudos, pero no muestran el acto sexual. La intención del **ecchi** es más la de desprender carcajadas que la de excitar o en dado caso, excitar riendo (una sexy-comedia). Ejemplos de manga y anime ecchi son **Ranma 1/2, Burn-Up W, Nanako Amazing Nurse, Mamono Hunter Yohko** y muchos otros.

ED: Tema musical del final de una serie.

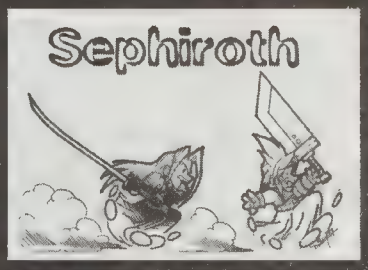
E-MANGA: Manga en blanco y negro o en color digitalizado con algunos efectos de sonido y de movimiento. Es la abreviación de **"electronic manga"**. La mayoría de las veces es digitalizado y se le agregan efectos de sonido y movimiento. Es un genero muy recurrido en Japón en los ultimos años. Algunos ejemplos: **Cain 11** y **Ghost in the Shell 2**.

EMOTION: Productora japonesa de anime responsable de titulos como **Aika** .

ERO GEKIGA: Novela erótica dibujada, manga pornográfico para lectores masculinos.

ETCHI: Indecente.

EYECATCH: Son los pequeños videos de aproximadamente 5 segundos que se usan en las series de animé y occidentales para entrar y salir de un bloque de televisión.



FAN-ART: Son dibujos, pinturas, grabados, etc. que hacen los fans acerca de su serie favorita, a diferencia de los Fan-Fic's, estos no nececitan ser originales. Son dibujos de personajes o series conocidas hechas por los aficionados y fans.

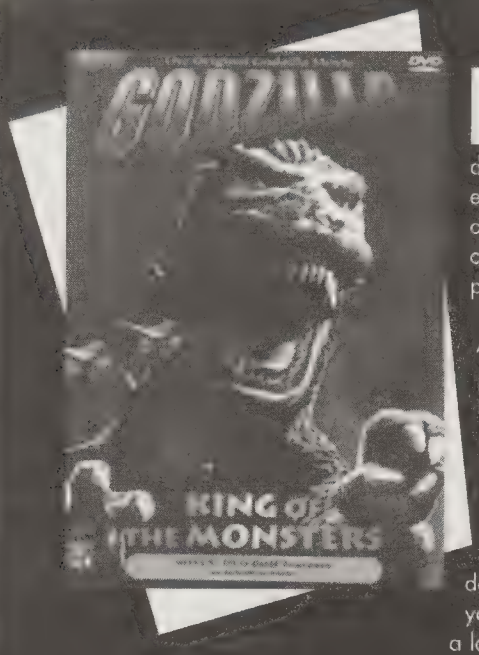
FANFICTION: Historias escritas por aficionados donde narran aventuras alternas de sus personajes favoritos; o bien donde los escritores se autorretratan como un personaje más de la trama o incluso como protagonistas. Este fenómeno ha rebasado las barreras mundiales y posee una enorme cantidad de aficionados a lo largo y ancho del mundo, sobre todo en Internet.

Lástima que terminó el espacio de hoy, pronto volveremos con más del diccionario.

Hasta el próximo número

EL GENER
ESAS MARAVILLO

MONSTRUOS
PARTE I:



Basta una palabra para imaginarlo todo. Con ella vienen a la mente un gigantesco monstruo y una ciudad siendo arrasada sin misericordia. La palabra es **Godzilla**, ese gigantesco animal con características de dinosaurio que arroja fuego por el hocico y en cada movimiento derriba edificios y siembra pánico y destrucción.

Así las cosas, si alguien se pregunta en qué género se coloca semejante película existen varios parámetros, Igual se puede colocar en ciencia ficción, o anime japonés. ¿Pero sabías que existe una clasificación para definir este tipo de películas en especial?

Nos referimos al **Kaijus Eigas**, la cual engloba a todas las películas japonesas en donde un gigantesco monstruo hace de las suyas hasta que llega el héroe que ha de salvar a la ciudad de la destrucción.

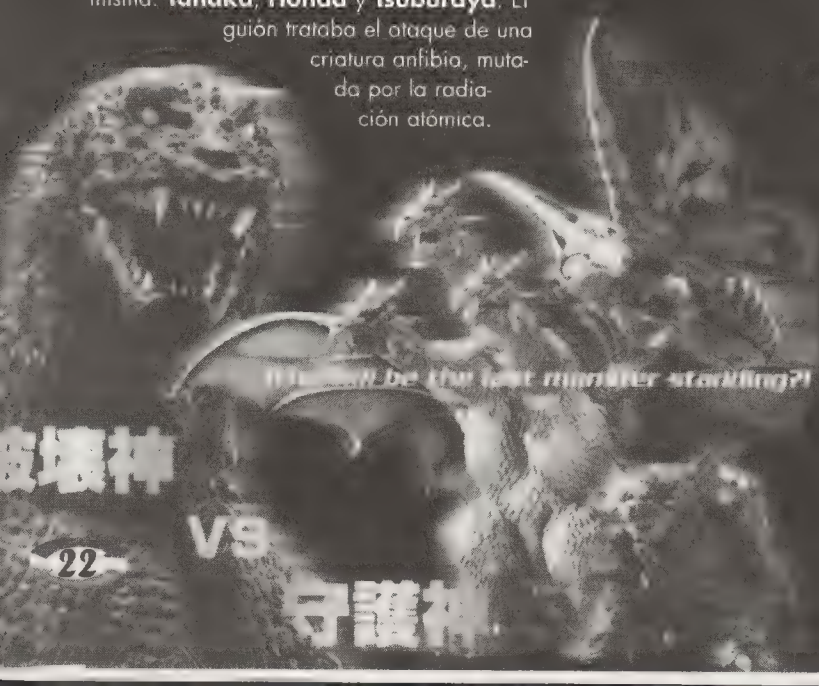
La mejor traducción para las Kaiju-Eiga sería la de **"Cine de Monstruos Japoneses"** en donde sin duda destaca el filme o el personaje **Godzilla**, pero hay más, otros títulos, otros monstruos, desde tortugas, pero. Hagamos un recorrido breve por ellos.

"Godzilla es más que un simple monstruo: es un icono cultural"

GODZILLA

Godzilla es un dinosaurio que desde la época prehistórica ha estado viviendo tranquilamente en el **Océano Pacífico**. Debido a los experimentos de la **bomba H**, sufre una mutación que le provoca una deformación y aumento de tamaño como consecuencia de las radiaciones.

En un principio, la primera película de Godzilla se iba a llamar **"G"**, inicial de **"Giant"**, título que no llegó a realizarse por ser considerado oportunista. Entre los guionistas que iban a realizar el guión de la película, destacan: **Takao Murata** y el escritor **Shigueru Kayama**, aunque también intervinieron en el proceso de la misma: **Tanaka**, **Honda** y **Tsuburaya**. El guión trataba el ataque de una criatura anfibia, mutada por la radiación atómica.



Así pues Godzilla era una extraña mezcla de saurio que poseía características de los dinosaurios carnívoros con ciertos atributos de los **Prosaurópodos**, además de poseer placas óseas dorsales de los **Estegosaúridos**.

En la primera peripecia de la criatura, se advierte de forma velada el origen de Godzilla, aunque habrá que esperar a Godzilla contra **King Ghidorah** para obtener una teoría elaborada sobre el origen del monstruo, según la cuál, Godzilla pertenecía a la familia de los tiranosáuridos, dentro de la cual, pertenecía a la especie conocida como **Godzillasaúrus**. Durante la **Segunda Guerra Mundial**, la criatura salió a la luz y fue abatida por las tropas norteamericanas además, las pruebas atómicas realizadas en la zona, provocaron en la criatura una serie de mutaciones en su fisonomía.

El nombre de **Gojira** (Godzilla en Europa y Estados Unidos) es una fusión del término **gorila** (inglés) con **kijura** (japonés). Para dar vida a la criatura, se recurrió en un principio en utilizar una maqueta articulada del animal mediante la animación fotograma a fotograma de la misma, pero, por alguna razón, no se utilizó este sistema y se recurrió a filmar a un hombre disfrazado de la criatura mezcladas con algunas tomas de muñecos de Godzilla. Para elegir a la criatura, el escultor **Sadami Toshimitsu** realizó 3 prototipos de la criatura. Una de ellas era una especie de Tiranosaurio pero con una cabeza más grande y cubierto de escamas por algunas zonas del cuerpo; otro se alejaba mucho del saurio, sustituyendo las escamas por protuberancias en su piel y, finalmente, se perfeccionó la especie anterior y se le exageró las protuberancias que se repartieron por la totalidad de su cuerpo.

"King Kong podría ser parte de éste género, mas al ser americano, no cuenta como kaigu Eija."

Una vez aprobado el último de los prototipos mencionados, el propio **Toshimitsu** y **Kanzi Yagi**, empezaron a fabricar el disfraz del monstruo, usando un molde de plástico y rellenándolo de látex, pin-

KAIJU EIGA
SAS PELÍCULAS DE
GRANDOTOTES
GODZILLA

Por Chibigon

tandolo posteriormente de gris carbón. La cremallera era disimulada por las placas óseas del monstruo. La cabeza estaba situada sobre un soporte a la altura del actor que lo interpretaba. Además existía un mecanismo controlado desde el exterior en aquellas escenas en que el saurio utilizaba sus mandíbulas. También se recurrió a otros disfraces que formaban distintas partes del monstruo (cola, patas, ...) para facilitar el movimiento al actor en aquellas secuencias en el que no se mostraba la criatura entera.

La mayor parte de las escenas de Godzilla en su primera película fueron protagonizadas por el actor **Haruo Nakajima**. Pero la criatura también estuvo representada por una marioneta de la misma manejada por un especialista y por una figura a radio control, además se empleaban otros muñecos para los primeros planos en los que el monstruo lanzaba su aliento radioactivo.

El traje medía 2 m de altura, por lo que se debía construir una serie de maquetas a escala para aparentar un tamaño del monstruo de 50 m de altura. Un equipo de decoradores dirigidos por Tsuburaya reprodujo una barriada de Tokio conocida como **Ginza** (escala 1:25), respetando los más pequeños detalles de las construcciones de la ciudad, a pesar de que iban a ser destruidas. Se decidió firmar las secuencias de destrucción de Tokio en un ambiente nocturno, según parece como elección de una opción estética y argumental para producir una atmósfera inquietante en la película.

Por si te late ser un experto en Godzilla (O Gojira) aquí te ofrecemos la ficha técnica de la primera película sobre este personaje que ya tiene un sitio en el género del cine fantástico a nivel mundial.

Título original: Gojira
Año: 1954
Productora: Embassy Pct. / Jewell Enterprises / Toho / Transworld Corp.
Director: Ishiro Honda
Guión: Ishiro Honda, Shigeru Kayama y Takeo Murata

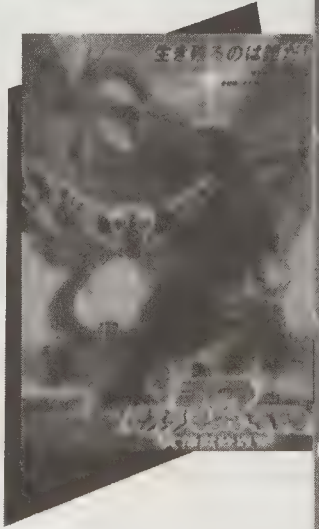
El argumento ocurre en una isla del oriente asiático que sufre terribles destrozos, atribuidos por las autoridades a una especie de monstruo. Cuando un grupo de científicos llega al lugar para investigar lo ocurrido, descubren altos niveles de radiación y los restos de un pequeño animal extinguido miles de años atrás. La explicación que aportan los científicos es que las explosiones atómicas han causado la vuelta a la vida de un monstruo prehistórico. Pero el gobierno se niega a dar la voz de alarma y causar así la histeria. Mientras, el monstruo se dirige hacia la capital.

"El éxito de Godzilla produjo versiones americanas pésimas. Entre ellas, una mala serie de dibujos animados de la Hanna Barbera en los años setenta".

Godzilla sería la primera de una larga saga (más de 30) protagonizadas por el monstruo prehistórico. Fue la repuesta japonesa al cine americano de serie B, y al igual que este padece y disfruta los mismos defectos y virtudes. Terribles actores combinados con interminables e intrascendentes diálogos, que al mismo tiempo le aportan un encanto naif.

Como aporte sustancial de este film podemos tomar en cuenta que en plena época de debate sobre la energía atómica, Godzilla critica y cuestiona abiertamente su uso en un país que había sufrido sus consecuencias pocos años atrás. De cualquier modo, uno de los pocos filmes de género realizados en Asia que ha pasado a englobar la lista de clásicos del cine fantástico.

Bueno, esto ha sido todo por esta ocasión. En nuestro próximo número analizaremos a otro de los más famosos monstruos de este apasionante género. Una criatura cuya misión, más que destruir, es proteger a su amado Japón. Nos referimos a la descomunal tortuga **Gamera**. Hasta la próxima.



©Toho Films

BOLETIN

Ahora si, con toda justicia toca el turno a las mujeres, razón por la cual daremos respuesta a nuestras lectoras (YAJUUUU) lo cual por lo visto tiene muy contento a nuestro dragón mascota. ¡COOOOMENZAMOS!

POR: Angel Princess y Goji.

Desde Guamúchil Sinaloa nos escribe Guadalupe Arisve, la cual nos felicita y opina que Conexion Manga esta fabulosa (aguas, cuando empiezan de pedinches es que algo quieren) Jumn, pues Guadalupe ya sabía que ibas a decir algo así, dragón pero aún así comenta que se divierte con las tonterías que siempre dices (¿Tonterias? Grrr) Guadalupe gracias por tu carta y me alegra que te hayan gustado los artículos sobre las incoherencias de Dragon Ball y Saint Seiya, esperamos poder publicar mas artículos sobre las incoherencias de otros animes próximamente. Veremos que información podemos conseguir sobre los anime Goleadores, Platabor y Gundam Wing, para publicar artículos sobre ellos, tal como lo pides. También te agradecemos tus buenos deseos de que Conexión Manga no desaparezca de circulación como le ha ocurrido a otras revistas dedicadas al anime (Bueno, pero dicen que nada es eterno ¿No?) ¿De que lado estás, dragón? Guadalupe, te deseamos suerte en tus estudios de enfermería y aunque te comenten que ya estas grande para ver anime... (¡Tu ni los "peles"!) ¡GOJI! Lo que yo iba a decir es que recuerdes, que para disfrutar de las cosas que nos gustan no hay edad (Bueno, yo iba a decir lo mismo) Si-ajá. Por último, amiga Guadalupe, pongo tus datos como lo solicitas para que tengas muchos amigos por correspondencia. Chao Guadalupe.

Guadalupe Arisve A. Manuel.
Calle Matamoros · 1257 Sur
Colonia: Cuauhtémoc.
Guamuchil Salvador Alvarado. Sinaloa
C.P: 81490

Hasta Loreto B.C. Sur mandamos saludos a nuestra amiga Isabel Cristina Murillo , la cual a sus 19 años es toda una otaku, al grado que comenta que no le importa que otros la consideren infantil o inmadura por sus gustos (Asi se habla Isabel). Nuestra amiga nos comenta que entre sus pasatiempos se encuentran leer nuestra revista, dibujar y escribir historias. Isabel comenta que sus secciones favoritas son Recomendación en Manga, las Incoherencias, Para Interpretar el Manga y Buzón, pues opina que esta sección tiene buen humor (¿Qué? ¿Nos esta diciendo payasos?) No exageres dragón. Isabel gracias por pensar que nuestra revista le hace pasar ratos agradables a los otakus como tú. Sobre tu petición (Ya se había tardado en estar de "pedinche") ¿Quieres que te ponga el bozal grosero? (Gulp) Como decia, Isabel veremos que nueva información podemos conseguir sobre Zenki, Escaflowne y las chicas de CLAMP, como lo solicitas. Sobre tu otra petición, lamento que no podamos mandarte una foto autografiada del equipo de Conexión Manga (¿Acaso planea asustar a alguien con la foto? Juar) Payaso. En fin, en lo que si podemos complacerte Isabel es en poner tu dirección como lo pides para que tengas muchos amigos por correo. Sayonara amiga Isabel.

Isabel C. Murilllo Mayoral.
Calle: salvatierra · 144.
Col: Obrera.
Loreto B.C. Sur.
C.P: 23880

Hola amiga Marisol, te agradezco mucho tu carta (Con una imagen de Akane en traje de baño que esto de "pelos") Sangrón. Marisol comenzó a comprar nuestra revista desde el numero 18 y opina que la revista ha mejorado muchisimo desde entonces. Entre los animes que le gustan a Marisol se encuentran St. Tail, Slayers, Escaflowne, Saint Seiya, Sakura Card Captor, entre otros. Marisol comenta que los articulos sobre hentai son muy educativos (Claro, las chavas que salen en esos articulos si que "enseñan" de todo) ¡Marisol no se refiere a eso! Marisol se refiere a que los articulos ahora ya tiene argumentos para defender su hobbie de aquellos que tachan al anime de inmoral y "porno". Marisol gracias por apoyar el anime asi como a nuestra revista esperamos continuar en circulación por muchos años como lo deseas. También veremos si podemos publicar artículos sobre ZOIDS y El Hazard como lo pides. ademas te agradezco el sobre con el dibujo de Sakura, aunque estuve a punto de no verlo, ya que cierta lagartija se lo apropio (Oye, Marisol dijo que el sobre era ¡MIOOO!) Ay que carácter Como sea, gracias por todo lo que nos dices en tu carta **Marisol. Bye, bye.**

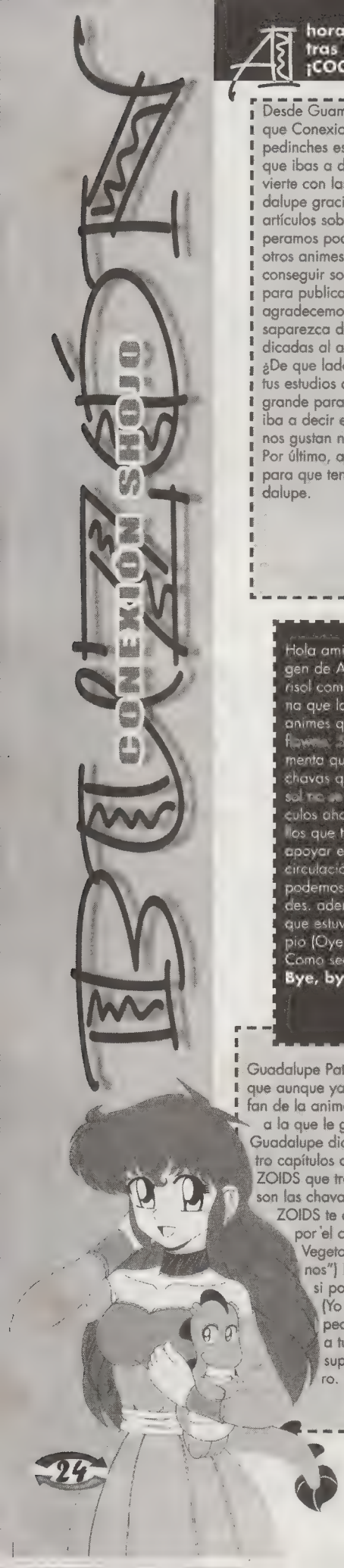
Marisol A. Sanchez
Queretaro, Queretaro.

Gloria Sotelo comenta que esta es la segunda carta que nos envía (de seguro la primera me la comi, je) Cínico. jumn. Ella comenta que le gustaron mucho los artículos que hemos realizado sobre la super serie Saint Seiya y que gracias a nosotros conoce varios animes y mangas que antos ni conocía (vaya otaku resulto la chava). También comenta que le gustan las Sagas que publicamos y piensa que es maravillosos que le demos oportunidad a jovenes talentos (es que así somos de "espléndidos") Payaso, Gloria dice que aunque le faltan algunos ejemplares de Conexión Manga pronto los pedira a nuestra Editorial, aunque piensa que sería bueno que también se pudieran pedir una suscripción por correo y no sólo por mail o por fax, ya que a ella le es más fácil enviar una carta (o no será que no sabe usar la computadora) Te voy a poner el bozal. (re-gulp) Nuestra amiga Gloria nos pide un super favor (dinero no tengo) ¡Ya callate Goji! Gloria nos pide que le mandemos un mensaje a su hermano Jose Antonio Moctezuma Ramírez al cual pide que se comunique con ella (Conexión Manga al servicio de la comunidad) Te voy a matar, Dragón. José, en buena onda, si lees este mensaje tu hermana te extraña muchon, ya que hace tiempo no sabe nada sobre ti , ella no sólo te considera su hermano sino su gran amigo y no pierde la esperanza de volver a contactarte, y perdona que sea metiche, pero creo que si yo tuviera a una hermana que me quisiera tanto como Gloria te quiere a ti, no me perdonaría el perderla (Buaaa, llama a tu hermana José, No hay que ser). Gloria, publicado está el mensaje y como tal vez tu hermano a lo mejor no sabe tu dirección, la publico para que José se pueda contactar contigo, por último mando saludos a tus amigos Carmelita, Mony, Erika, Pinky, Estela y Adrián. Chao Gloria y espero que tu hermano José reciba el mensaje.

Gloria Sotelo A.
AP. · 87
Estacion Coahuila km 57
Baja california
C.P: 21800

Guadalupe Patzylin se autonombra como una "otaku mexicana" y comenta que aunque ya nos envió un mail, esta es su primera carta. Ella es una super fan de la animación japonesa sobre todo de Dragón ball Z y GT (Uuuuy. Otra a la que le gusta el "greñudo" de Goku) ¡No te metas con Goku! (Gulp) Guadalupe dice que está molesta ya que en televisión sólo transmitieron cuatro capítulos de Gulliver Boy, aunque por otro lado le gustó el maratón de ZOIDS que transmitió el canal cinco (Se molesta, se contenta. Que volubles son las chavas) Jumn, criticón. Guadalupe, como se ve que te gusta mucho ZOIDS te agradara saber que este anime se transmite de lunes a viernes por el canal cinco a las 12:30 pm. Gracias por tu dibujo de Goku y Vegeta para Galería (Otra vez puros Saiyajin. Me chocan esos "monos") Lo que pasa es que estas celoso, dragón. Guadalupe, veremos si podemos hacer un artículo de "antes y después" de Dragón ball (Yo puedo resumir eso: Antes Goku era tarado y Después se puso peor. JUAR) ¡SANGRON! Guadalupe de tu parte mando saludos a tu prima Karla Hernández Coracero de Guadalajara, la cual es super fan de Sakura (Tu prima si tiene buen gusto mi Lupe) Grosero. Hasta pronto Guadalupe y gracias por tus felicitaciones.

Guadalupe Patzylin Rgez. Coracero.
Santa Anita. Jalisco.



Explosión de Anime en México

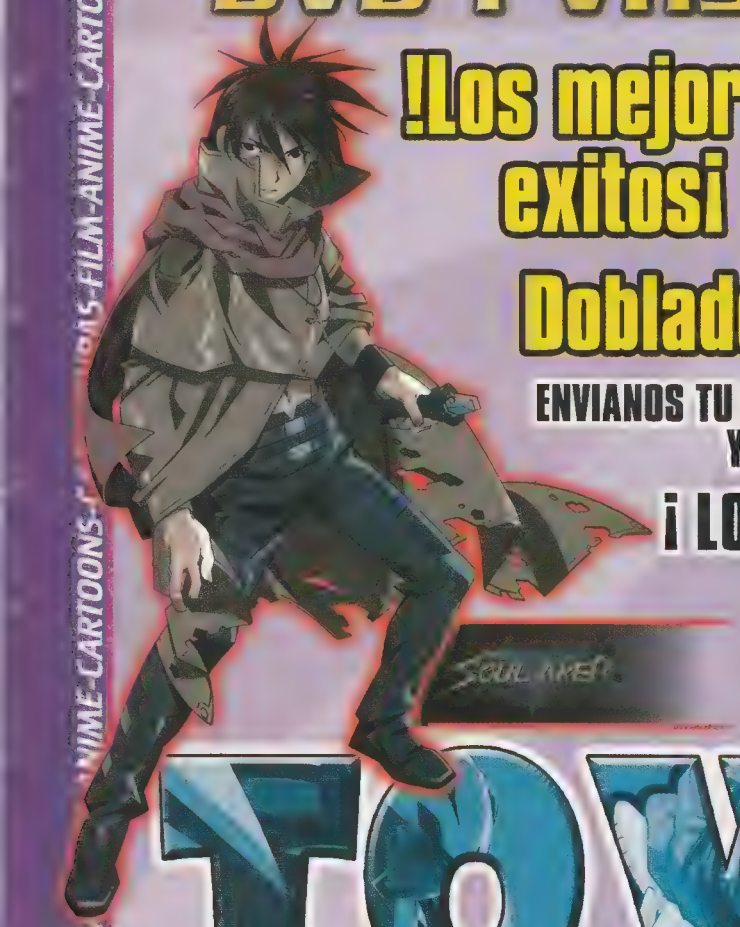
LO MEJOR EN DVD Y VHS

!Los mejores exitosi originales

Doblados al Español

ENVIANOS TU MAIL, TU DECIDES EL ANIME Y NOSOTROS .....

¡ LO TRAEMOS PARA TI !!!



TOWERS ENTERTAINMENT.

www.towers-entertainment.com

TEL: 01 55 55146326

CRÓNICA tnt 5

Por **Ana Luisa Espinosa**

Música, concursos, disfraces, conferencias y diversión, todo esto y más se vivió en la convención **TNT** en su quinta entrega, durante el largo y, en algunos casos, tan anhelado puente no laboral del 1 al 4 de mayo.

Como es costumbre desde que se inició esta convención, el punto de encuentro de niños y niñas, jóvenes y no tan jóvenes, fue en el *Centro de Convenciones Tlatelolco*, en el Eje Central, esquina Eje 2 Norte, y por cierto, bastante concurrida en esta ocasión. Los salones Tlatelolco y Gran Salón fueron invadidos por el manga y el ánime, si bien no faltó el comic norteamericano, y, por supuesto, el mexicano.

En esta ocasión, los disfraces fueron de los más variados, desde Spawn, Batman, personajes de la película de moda X-men 2, y los que llamaron fuertemente la atención fueron una chica vestida de Zelda, así como Sakura Kinomoto, en compañía de Kero y Spinel-Sun en su forma original. Con la ilusión reflejada en sus ojos, los niños corrían para saludar a su personaje favorito, o en algún caso para tomarse una fotografía.

El equipo de **Grupo Editoposter** no pudo faltar, y mucho menos los miembros de **Conexión Manga**, en un stand por demás llamativo, aunque tan alejado del resto como exiliados de Siberia. Nuestra mascota, **Goji**, estuvo presente, aunque es difícil imaginar cómo pudo aguantar el intenso calor que se vivió esos días.

Y es que el calor sofocante, los tropezones y los pisotones estuvieron al orden del día, los presentes estaban más que emocionados y no querían perder la oportunidad de echar una miradita a los miles de productos que ofrecieron los distintos stands, si bien a más de uno le costó el sueldo de un mes.

Hubo de todo para los más exigentes y para los primerizos en este tipo de eventos, desde las tradicionales mantas con los personajes de la serie favorita, figuras de colección, mangas en su idioma original, y de precios... uf, mejor ni hablar, ya que era de lo más variado. De lo que más atrajo la atención a los compradores fueron los productos del rey del momento, "**Yu-Gi-Oh!**", y lo más codiciado, por supuesto, las tarjetas más raras como **Exodia** y otros mounstros de la serie.

Sin embargo, un clásico de la animación sigue atrayendo las miradas y se corona como el máximo rey, nos referimos a la "**Saga de Hades**", de los populares y amados "**Caballeros del Zodiaco**". Si en algún puesto empezaba a escucharse la canción del opening, al instante se formaba un numeroso grupo alrededor de las imágenes de **Seiya** y compañía.

Efecto semejante ocasionaron cuando fueron proyectados algunos capítulos en el área de cinema. De hecho, ya fue posible conseguir toda la Saga desde en formato VHS, VCD hasta para la PC y los precioso oscilaron entre los $100 hasta los $500 pesos en formato original de DVD. Y ya que hablamos de las películas que se proyectaron, éstas fueron de lo más variado, desde películas japonesas de acción y humor, hasta animaciones como "**Chobits**" y una que en lo particular me causó una gran impresión, el **OVA** de "**Angel Sanctuary**".

Las conferencias

Siguiendo la tradición de la **TNT**, los invitados a las conferencias presentaron variados y ricos temas que provocaron que más de uno se olvidara por un instante, un breve momento en realidad, de seguir gastando y gastando.

Entre las que llamaron la atención fue la titulada "*En el límite del conocimiento*", con **Rodolfo Garrido Cothan** y expuso una pregunta que quisiera compartir: de los descubrimientos que se han hecho del hombre, ¿Qué existe entre la tristeza y la alegría?. Se las dejo de tarea, y al final de esta nota les daré la respuesta.

Los caballeros no fueron olvidados está ocasión y disfrutaron de los... atributos físicos de las representantes de la revista "**Lucha 2000**", una de las pocas que existen en los medios sobre un deporte tan menospreciado como es la Lucha Libre. Tuvieron su stand donde los chicos pudieron fotografiarse con es-

tas chicas (mas de uno debe tener dicho recuerdo abajo de la almohada), conocer luchadores y se les hicieron trivias como mencionar cuántos luchadores han perdido la máscara y por la que recibieron un ejemplar de manos de las edecanes (ya, chicos, dejen de babear, y lo digo por los que fueron, los que no se lo perdieron)

A las chicas no nos agasajaron en esta ocasión, salvo tal vez, y muy tal vez, con los integrantes de los grupos que amenizaron las compras, entre los que se pueden mencionar rockanroleros "**Escalera vieja**"; de música alternativa como "**Su Merced**" y del tipo Dark como "**Erszebeth**". Mas para agradar a todo el público, estuvo el grupo "**Azul GT**", compuesto por tres chicos y una chica que interpretan y bailan canciones de ánimes, y la que más gusto fue el opening de "**Neo Genesis Evangelion**" coreada entre el público.

Como ya estamos en música, destacó el concurso de karaoke que el club **X-Domo** (el cual cambiará de nombre) organizó en el Salón Tlatelolco, donde además se situó el espacio para variados clubs no sólo de ánime y manga.Entre los clubs presentes estuvieron de **Star Wars** y de **Buffy** la Cazavampiros, quienes tuvieron su espacio para presentar sus conferencias. La estación de Radio **ABC** anunció que a partir de agosto, todos los sábados dedicará un espacio a nuestra querida afición en el programa "*El mundo de comic*". Esten pendientes, la frecuencia es 760 AM.

Volviendo al concurso, chicas y chicos hicieron gala de sus dotes musicales (bueno, algunos no tanto), al interpretar canciones de sus series favoritas, todo un reto si se toma en cuenta que la mayoría no habla japonés. Una chica de nombre **Olinka** fue ganadora del aplauso del público al interpretar el opening de la "**Saga de Hades**" (¿Ven cómo esa serie sigue pegando?), y por la de "**Forever Love**", de **X** de **Clamp**.

Otra de las conferencias que más atrajo la atención fue la del equipo de doblaje de la serie "**Inuyasha**", que se transmite en el espacio "**Toonami**" de **Cartoon Network**. Los invitados fueron **César Arias**, Director del Doblaje y quien por cierto hizo la voz en español del **Director Dumbledore** de "**Harry Potter y la Cámara de los Secretos**"; **Gabriel Gama** (Mioko, el sacerdote), **Eduardo Garza** e **Irvin Gayardi**.
Los grandes ausentes fueron el equipo de doblaje de "**Saint-Seya**" (Caballeros...), y tuvieron que ser sustituidos por otro personaje del doblaje mexicano, **Jesy Conde**, que además de participar en telenovelas (puaj), entre sus personajes más famosos está el lindo, apapachable, adorable... ejem, "**Tigger**", de las Aventuras del osito Pooh, y mas de un niño se impactó cuando hizo su peculiar grito de "yujuju, soy un Tigger saltarín".

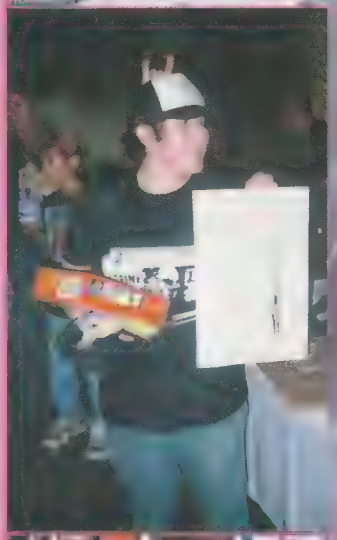
La revista "**Witch**" de Grupo Editorial Televisa también estuvo presente y de la que **Conexión Manga** dedicó un artículo en su número **68**, mismo que estuvo presente en el recuerdo del público ya que hicieron preguntas sobre el mismo. A decir verdad, fueron pocos quienes se quedaron a la conferencia. ¡Ah!, pero en cuanto empezaron a regalar revistas, las masas se arremolinaron, y lo más curioso fue que la mayoría eran hombres, cuando la revista va dirigida a chicas, tanto por la historia como por sus artículos sobre belleza y los novios.

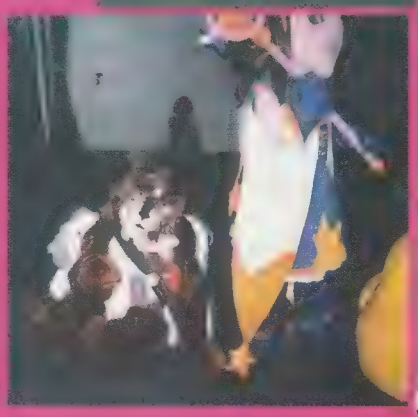
El concurso de dibujo

La tradicional elección de la siguiente mascota de la próxima **TNT 6** de noviembre, estuvo esta vez marcada por el escándalo, mas antes de referirnos a ello hay que mencionar que en el concurso sobre historietas premiaron a los cinco primeros lugares y **Benjamin Sánchez Madrigal** ganó el primero, pero estuvo ausente para recibir su premio, una camiseta de la convención y su aerógrafo profesional.

En cuanto al dibujo ganador se lo llevó un joven de nombre **Rafael Rodriguez Rivera**, y consistió en un extraterrestre verde con cabezota, cuerpo de garroche con un traje rayado, tipo presidio, y que tiene la mano estirada al frente. En fin, que la elección causó la molestia, por así decirlo, de los presentes, y hubo chiflidos y abucheos, más cada quien tendrá su propio juicio cuando el estimado lector(a) tenga oportunidad de verlo, o ya lo hizo si estuvo presente en la premiación.

¡Ah!, es verdad, no me puedo despedir sin antes responder la pregunta (y más les vale no haberse saltado hasta aquí). La respuesta es sencillamente... la nariz. ¡Adiós!





THE KING OF FIGHTERS

DEL VIDEOJUEGO AL PAPEL

Por: **Hawk** Hunterhawk@Tutopia.com

Mucho se ha hablado ya del rey de peleadores, de su historia, sus personajes, su mercadotecnia, etc. Sin embargo, el día de hoy les traemos una nueva versión de este fascinante juego.

Como muchos ya sabrán, alrededor de la mítica saga de KoF han surgido montones y montones de mangas, manwas(mangas chinos), dojishis y fanfics, la gran mayoría reconocidos como "oficiales". Pero de entre todos ellos sobresale de manera innegable la versión elaborada por el estudio **Kwong**. Los integrantes de este equipo de artistas son originarios de **Corea**, y desde allí muestran al mundo su singular versión de la saga, desde su primera aparición en el mercado en el año de **1996**, estudio Kwong captó la atención de todo el mercado oriental por tres razones:

Primera: el trabajo se alejaba de los clásicos tintes del arte oriental, no mostraba grandes ojos, hombres de rasgos sutiles o mujeres de un delgado casi etéreo. Su estilo de trabajo plasma rostros de facciones casi realistas, los hombres lucen recios y con carácter, las mujeres guardan la femineidad necesaria; sin embargo, nos carecen de fuerza. El arte tiene como base los ashurados(pequeñas líneas en una dirección o en varias) y la acuarela. En algunos casos se ayudaron con la computadora para dar efectos; no obstante, no dependieron de ella logrando que el 99% del trabajo fuera netamente artístico. Los fondos son completos y aunque en ocasiones son gamas de color no hay página alguna que carezca de ellos, para un mercado en donde las tramas suplen la mayor parte de las veces los fondos, esto es un logro realmente importante y profesional.

"Andy Seto, uno de los artistas, es autor de la serie Cyber Weapon Zeta, misma que fue un triunfo en su país de origen."

Segunda: hasta ese momento la mayoría de los trabajos eran versiones personales y libres, los cuales en ocasiones estaban muy distanciados del juego. Para muchos el plasmar en papel al rey de peleadores era casi imposible, había elementos en el juego que, según muchos, no podían llevarse a una versión impresa; no obstante, Estudio Kwong logró imprimir perfectamente la esencia del juego en las páginas. Podemos ver que no sólo los personajes son tal cual, sino que también se encargaron de reproducir a la perfección los fondos de los stages y lo mejor de todo: respetaron e ilustraron a la perfección los poderes y movimientos de cada personaje; así, podemos ver a un Yagami realizando un combo que en el videojuego se puede usar. Los Poderes especiales fueron plasmados con gran fidelidad e intensidad, encontraron la forma de incluir detalles como los strikers, los blindajes y hasta cuando los personajes rompen los ataques con sus counters, todo esto respetando la trama original del juego y la línea de historia.

Tercera: como si lo anterior no fuera ya de por sí impresionante, lo que más sorprendió fue el tamaño de los originales, los cuales llegaron a medir un poco más del metro de largo y además, la revista era totalmente a color en donde resaltaban viñetas a la acuarela realmente impactantes.

Este estudio ha elaborado los mangas de KoF desde el año de 96, llegando hasta últimas fechas. Año con año Studio Kwong ha ilustrado a su manera las versiones recientes de cada entrega.

Como un extra, cada numero contenía un pequeño Fanzine informativo sobre anime y videojuegos, además de un obsequio tal como posters, calendarios, tarjetas especiales, placas metálicas con ilustraciones, tarjetas 3D etc. Incluso, salieron al mercado números especiales de portada laminada, holográfica, 3D y hasta con movimiento. Cada ejemplar era en sí una gran inversión, ya que aparte de obtener un manga de gran calidad era casi seguro que te llevarías un premio extra.

Cada número es una obra repleta de calidad y destreza gráfica, los combates son plasmados de forma impresionante y fiel al videojuego, combos, counters, strikers, "supers", e incluso los nombres de cada ataque es respetado al más mínimo detalle. Otro punto a favor es que realizaron portadas y posters de cada uno de los personajes, de tal forma que cada fan puede encontrar una imagen de su personaje favorito; además, aparte de la línea normal de la revista, se elaboraron números especiales de cada tercia y de cada uno de los personajes los cuales se fueron actualizando con cada nuevo juego.

Fue tal el éxito de la revista, que fueron llamados para ilustrar números especiales, Studio Kwong se encargó de llevar al manga los juegos **KoF**, del **96** al **2000** (hasta donde yo he visto), **Fatal Fury Real Bout 2**, **Tekken 3**, **The Last Blade**, **Samurai Shodow**, **Battle Arena Toshinden**, **Resident Evil**, **Double Dragon** y muchos otros que eran de su propia creación o licencias.

Las ilustraciones hablan por sí solas, el arte es de lo más elaborado y aunque recuerda un poco el trabajo de **Andy Seto**, tiene sus propias características que lo hacen único.

En nuestro país pudimos ver algunos de los ejemplares, si bien no todo el material, por lo menos se pudo conseguir la mayor parte. Desgraciadamente sólo los ejemplares referentes a King of Fighters fueron traídos, los demás títulos jamás pudieron ser conseguidos (a excepción, claro, de uno que oto numerillo perdido por ahí en alguna tienda). Lo bueno es que aunque es difícil, no es imposible conseguir estos números. Originalmente, tenían un costo de entre 80 y 170 pesos, dependiendo de la presentación, pero actualmente pueden conseguirse hasta en 60 pesos.

"El arte de los manwas se aleja mucho de los clásicos cánones del anime".

Haciendo honor a la verdad, estos mangas no sólo son un material que no pueden faltar en casa de un buen coleccionista de **KoF**, también es un estupendo como referencia para dibujo. No pierdan la oportunidad de comprar alguno de los ejemplares, créanme que son una magnífica inversión. Todavía hoy se pueden conseguir en algunos locales y en convenciones (de hecho, ahí conseguí muchos que no tenía). Tal vez lo único malo que se le puede encontrar es el idioma (coreano); sin embargo, la trama es tan envolvente y los gráficos tan explícitos que no encontrarás ningún problema para entenderle.

Por ahora me despido, reiterándoles el consejo de que no dejen pasar la oportunidad de conseguir alguno de estos números. Nos vemos la próxima.

©SNK/ NEOSUN/STUDIO KWONG.

ANIMATRIX

Por: Juan Carlos Hernández Gudiño "Angel"

Mis ojos se llenaron de luz, los colores se abrieron paso a través de la oscuridad por la interfase de los sentidos... mi vida cambio. Los culpables, nueve destellos que invitan a despertar de este letargo llamado realidad; nueve destellos de un mundo mas allá de la impuesta razón... libertad.

¿De que hablo?, no hablo más que de Matrix, un concepto que no sólo ha roto todos los records de popularidad en el medio del entretenimiento, sino que también ha sentado las bases de lo que podría definirse como el nuevo estandar por el cual todas las próximas películas de acción seran medidas; pero eso no es todo, The Matrix está destinada a alcanzar nuevos niveles artísticos con el esperadísimo lanzamiento de Warner Home Video y Village Roadshow Pictures; The Animatrix.

Concebida también por los hermanos Wachowski, Animatrix es una colección de nueve cortometrajes que fusionan la animación por computadora y la tradicional con la intención de transportar al espectador a los trasfondos del mundo dentro de la matriz y ahondar en la vida de los personajes que viven y mueren en él.

"Animatrix es la colección de nueve desesperadas interpretaciones a una nueva realidad que a estas fechas no me atrevo a desmentir como algo ficticio".

The Animatrix presenta obviamente las voces de los actores Keanu Reeves (Neo) y Carrie-Anne Moss (Trinity) en dos de los cortos donde no podían faltar estos nuevos íconos de la cultura.

Sobra resaltar la aparición del primero de estos episodios, El último vuelo del Osiris que acompañó el estreno mundial del escalofriante título "El Cazador de Sueños" el pasado 18 de abril. Este explosivo destello de realidad sirvió como perturbador preludio al estreno de Matrix Recargado.

La colección completa de los nueve destellos de realidad, The Animatrix (DVD o VHS), se lanza junto con material extra el tres de junio, justo entre el estreno de ambas secuelas de la onírica trilogía; Matrix Recargado, estrenada el 15 de mayo, seguida de Matrix Revoluciones, que se estrenará en noviembre.

Los sonidos suben de intensidad, alteran mis sueños y resuenan en mi interior repitiendo el mismo mensaje... escapa.

The Animatrix presenta un soundtrack en género techno supervisado por el renombrado productor DJ Jasón Ventley con algunos de los artistas más reconocidos de la escena electrónica, como Juno Reactor, Death in Vegas y Meat Beat Manifesto, cuyas mezclas auditivas llevan al espectador a despegar los pies de este suelo para pisar otro mas yermo y vil... el de Matrix.
La luz se volcó nueve veces y las bocas aclamaron por la libertad... destellos.

Como ya lo comenté, The Animatrix presenta nueve cortometrajes desarrollados por los creadores más afamados de la **animación actual, nueve visiones distintas del mismo concepto, dándole el poder creativo para llevar a los espectadores por un viaje cerebral al borde de una nueva realidad; explosivas evocaciones gráficas y sonoras son las que hacen vibrar el cuerpo desde su interior, exponiendo al mismo tiempo, a The Animatrix no sólo como una alternativa de entretenimiento, sino también, como una alternativa de cómo ver la realidad entera.**

The Animatrix no vió la luz de un día para otro, y en

NUEVE VISIONES DE LA REALIDAD

EL ÚLTIMO VUELO DEL OSIRIS

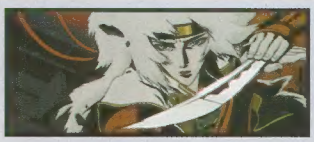
EL SEGUNDO RENACIMIENTO

(The Second Renaissance, parts I y II) Escrita por Andy y Larry Wachowski
Visión dirigida por **Mahiro Maeda** y diseñada por **Studio 4º C**. Tokio, que narra el génesis de **Matrix**, las últimas ciudades de la humanidad, la guerra con las máquinas y la caída de la raza humana. Una épica iliada a través de los archivos de Zion y la historia de Matrix.
Mahiro Maeda es más conocido por su serie **Blue Submarine No 6**, la cual diseñó y dirigió. También ha participado en otras animaciones reconocidas, como **Laputa**: **El Castillo en el Cielo**, **Wings of Honneamise** y **Evangelion**.

HISTORIA DEL CHICO

(Kid's Story)
Escrita por **Andy** y **Larry Wachowski**. Dirigida por **Shinichiro Watanabe**
Animación producida y desarrollada también por **Studio 4º C**. Tokio.
Más allá de sus sueños el chico busca las respuestas que lo libren de su letargo llamado Matrix y es presisamente sentado en el salón de clases, donde recibe la invitación personal de Neo (voz de Keanu Reeves) para escapar de su prisión. Pero encontrar la salida será algo mucho más difícil de lo que alguna vez imaginó.
Shinichiro Watanabe co-dirigió **Macross Plus**, pero su trabajo más conocido es como creador y director de **Cowboy Bebop**.

PROGRAMA



(Program)
Escrita y dirigida por **Yoshiaki Kawajiri**
Destello producido por **Madhouse Studios**, Tokio.
El viento sopla y los aceros chocan en estrepitosos fulgores que iluminan la fría noche, en este mundo simulado por el programa de entrenamiento samurai, Cis, una guerrera de Zion, es forzada a elegir entre el amor virtual y su cruzada en el mundo real. Una desición que aparte de difícil, es muy explotada a lo largo de las demás visiones.
Yoshiaki Kawajiri debutó con la película **Lensman**. También es director y escritor de **Ninja Scroll**, **Wicked City** y **Vampire Hunter D**.

RÉCORD MUNDIAL

(World Record)
Escrita por **Yoshiaki Kawajiri**
Dirigida por **Takeshi Koike**
Producida también por **Madhouse Studios**, Tokio; esta interpretación es una increíble combinación de poder y fuerza física, **Dan** es un velocista poseedor del récord mundial que escapa de Matrix y consigue una breve visión de lo que hay más allá del mundo que suponía real.
Takeshi Koike es líder animador en muchas de las películas de **Kawajiri**; **Wicked City**, entre otras.

MÁS ALLÁ

(Beyond)
Escrita y dirigida por **Koji Morimoto.** Animación producida por **Studio 4º C**. Tokio.
En un sencillo y apartado pueblo donde los sueños se pierden en la cotidianidad, **Yoko** encuentra un virus en el sistema: una mansión abandonada donde todo parece ser posible, pero es entonces cuando los agentes llegan para vacunar y destruir los sueños de quienes habían encontrado algo diferente en sus vidas.
Koji Morimoto fue director de la antología **Robot Carnival** antes de fungir como supervisor de animación de la ya clásica **Akira**.

HISTORIA DE DETECTIVES

(A Detective Story)
Escrita y dirigida también por **Shinichiro Watanabe** junto con **Studio 4º C**. Tokio.
Ash, un duro investigador privado, rastrea a la ciber-terrorista Trinity (voz de Carrie-Anne Moss) "a través del espejo". Una magnífica alusión a la aventura de Alicia, donde el héroe debe enfrentar la posibilidad de cambiar su vida entera con tan sólo una decisión.

MATRICULADO

(Matriculated)
Escrita y dirigida por **Peter Chung.** Animación producida por **DNA**, Seúl.
Un pequeño grupo de rebeldes ha capturado a un sensible robot y proceden a reprogramarlo para que actúe como un aliado en pos de su causa. Tienen éxito en enseñarle a preferir su matrix humana que la realidad de las máquinas; sin embargo el fantasma de la muerte lo esclaviza a un nuevo destino.
Peter Chung fue creador y director de la popular serie **Aeon Flux**, dentro de la barra **Liquid Televisión** para la **MTV**, tambien fue el encargado de revivir al fantasma que camina en **El fantasma 2040**, además de crear comerciales para TV.

NUEVE DESTELLOS DE REALIDAD EN DVD

No se puede vivir con sólo destellos de vida, se debe poseer la gama entera de lo que conlleva el devatir de realidades en el concepto llamado Matrix.
Bendita sea la tecnología, que nos permite acceder a tales contextos ideológicos de la Matriz a través del DVD. que en sus características especiales integra todo lo reelevante a la producción de cada uno de estos destellos, ademas de comentarios de los realizadores y el alucinante trailer del video juego Enter the Matrix. Recuerden rechazar cualquier tipo de piratería.
Me despido que debo contestar el telefono.

"Para evitar la piratería los fanáticos podrán ver algunos episodios completos antes de la fecha de lanzamiento, totalmente gratis,, así como conocer más acerca de The Animatrix visitando la página oficial"

ENLACE: www.theanimatrix.com

Hasta la próxima!
©Warner Bros.

GALERIA tnt 5

A nuestro stand llegaron muchos lectores que nos dejaron personalmente sus cartas y dibujos. Angel princes ya se ha encargado de contestar varias de las cartas de este número y Goji, bueno, pues quiere comerce los dibujos de galanes. Aquí tienen ustedes. Y disfruten el arte de nuestros lectores.

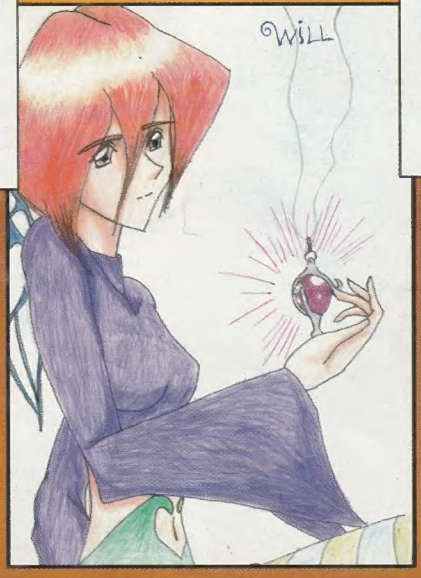
ATHENA ASAMMIYA
por Alejandro Bautista, México D.F.

AMALGAM
Por Enrique Castro Martínez
México D.F.

CARD CAPTOR SAKURA
Por Israel A. Menchaca Oropeza
A.K.A. Mcartney, Toluca Edo de Méx.

MITZUKI TATASE
Por Victor E. lópez Cherres, Méx. D. F.

MAHOROMATIC
Por Claudia López Cherres
México D.F.



WILL
Por Carlos E. Ferrer Rodríguez
San Luis Potosí.

TRUNKS/NEKO-CHAN
Por Cruz Zurita, Méx. D.F.

AMALGAM
Por Enrique Castro Martínez
México D.F.

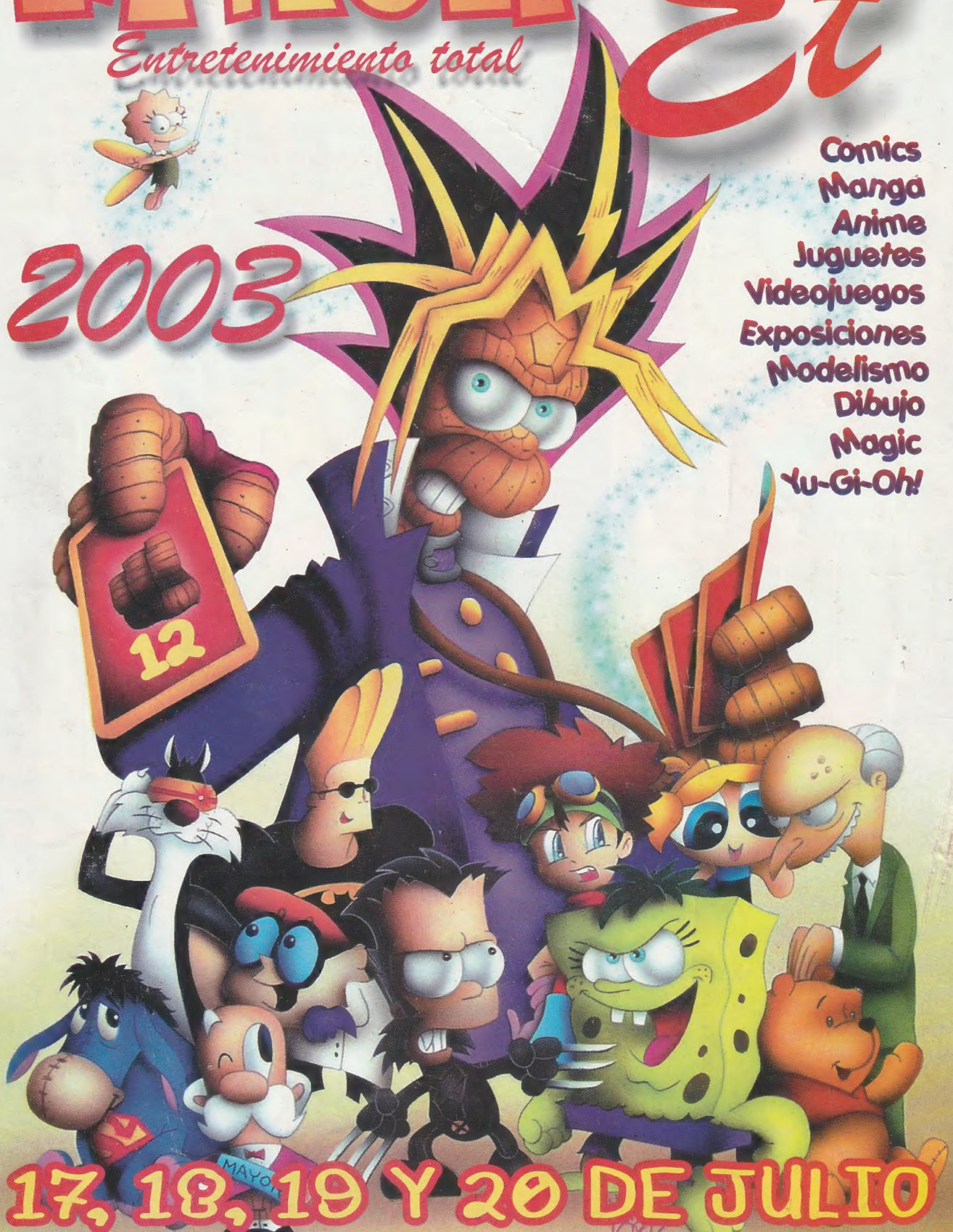
¿Quieres cantar conmigo?
Entonces búscame en el Super-especial de Conexión Manga...
MusicAnime
En donde encontrarás las letras de los temas de tus series favoritas
Card Captor Sakura
Ranma 1/2
Evangelion
Macross
Además de J-Pop y mucho más.
¡Cómpralo ya!

LA MOLE Et

Entretenimiento total

2003

Comics
Manga
Anime
Juguetes
Videojuegos
Exposiciones
Modelismo
Dibujo
Magic
Yu-Gi-Oh!



17, 18, 19 Y 20 DE JULIO

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO
CENEYCO, AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ
Informes al teléfono 56986273
www. lamole.com.mx